

GUÍA COMPLETA (PRIMERA PARTE)  
ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

VERSIÓN 1.0-Nº 172  
<<<<<< << <<<



0 0 1 7 2



WWW.SUPERJUEGOS.ES

SUPERJUEGOS

# xtreme

PS3 XBOX360 Wii PS2 NINTENDO DS PSP GBA DS NINTENDO DSi RETRO

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE



## ANÁLISIS EN EXCLUSIVA GHOST RIDER

PARA PS2 Y PSP



¡PRIMERAS PÁGINAS  
DEL CÓMIC EN EL INTERIOR  
POR LA CARA!!

TODO  
CASTLEVANIA  
¡VAMPIROS CON CHORRERAS!

HOLOCAUSTO PS3

¡PREVIEWS DE LOS PRIMEROS JUEGOS!

RESISTANCE: FALL OF MAN

VIRTUA FIGHTER 5  
MOTORSTORM...

ANALIZAMOS

LO MEJOR DE GAMECUBE • CRACKDOWN • OKAMI • WARIO WARE SMOOTH MOVES...

SÚPER  
DESCUENTO

5€

EN ESTOS JUEGOS

CALL OF DUTY 3 (PS2)  
BROTHERS IN ARMS D-DAY (PSP)  
METAL SLUG ANTHOLOGY (PSP)  
RAINBOW SIX VEGAS (XBOX 360)  
SONIC THE HEDGEHOG (XBOX 360)



La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

# Salva el planeta de una amenaza alienígena con **Vodafone live!**

Disfruta en exclusiva de "Lost Planet"



Vodafone live! con 3G  
Samsung ZV40

Descárgate en exclusiva en **Vodafone live!** el videojuego "Lost Planet" y acaba con los insectos gigantes para conseguir salvar el planeta de una forma espectacular.

Encuétralo en tu **Menú Vodafone Olive!** → Videojuegos   
o envía **JUE LOST** al 521

Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. y navegas gratis sin límite.

Infórmate en el 1444 o en [www.vodafone.es/live](http://www.vodafone.es/live)

Precio por descarga: 3€ para Vodafone live! Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc.



**vodafone**



**Fundador:** Antonio Ramos Piñero  
**Presidente:** Francisco Meloso  
**Vicepresidentes:** José María Carrascosa, Félix Espinola, Gerardo Robles, Julián García  
**Consejeros:** José María Carrascosa, Félix Espinola, Gerardo Robles, Julián García  
**Secretaría:** José Ramón Huelmo, Vicesecretaría: Enrique Valiente  
**Director Editorial y de Comunicaciones:** Miguel Ángel Lora  
**Comité Editorial:** Miguel Ángel Lora, José María Carrascosa, Enrique Franco, Jesús Marín, José María Carrascosa, José María Carrascosa, José María Carrascosa  
**Director de Área de Noticias y Opinión:** Ana Lora García  
**Director de Área de Prensa:** Ramón de Villaverde  
**Director de Área de Administración y Finanzas:** Gerardo Robles  
**Director de Área de Servicios Corporativos:** Ramón de Villaverde  
**Director de Área de Comercial y Publicidad:** Pablo San José  
**Director de Área de Distribución:** Víctor Lora  
**Director de Área de Promociones y Marketing:** María Lora  
**Director de Área de Libros:** Francisco Lora  
**Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios:** Agustín Vázquez

## ESTAMOS EN EL AIRE

Tengo dos chapitas que suelo exhibir en mis camisetas con orgullo, por encima de las sempiternas de Pac-Man, Bloodbourn Gang o La Noche de los Muertos. Vivientes. Una de ellas muestra un sencillo letrero en el que se puede leer «Practico un arte menor».

Queréis leerme tebeos, libros de ciencia ficción conspirativa, vemos películas de zombis italianos o escuchamos música que algunos calificarían gustosos de polución sonora, estamos más que acostumbrados a que nuestras preferencias culturales sean consideradas un arte menor, un entretenimiento de segunda categoría. La proverbial cuestión de la miel y la boca del asno. Por eso, me hace mucha gracia cuando los fans más diotéricos se cascan en banda y exigen que se consideren los videojuegos como Arte.

No necesito que me admitan en el club de los adultos. No necesito que la ultraviolencia del pixel, el



señal chusco, el humor de rabia y las emociones elementales y estomagantes que me proporcionan los videojuegos se convierten en objeto de estudio académico. Llámalo arte moderno, llámalo arte pop, llámalo arte menor, pero déjenos disfrutarlo.

Por eso, al arguís de llevar a Ghost Rider en la portada de este número y regalar cuatro páginas de su nueva colección en color, ¿videojuegos más tebeos? Si, gracias. Arte menor, puede, pero menudo.

Y a todo esto, ¿qué pone en la otra chipa de los dos de las que hablaba al principio? Pues «Fuck Art - Let's Dance» O sea, lo que veníamos diciendo.

**Redacción:** Director: Marcos García Arce  
 Director de Área Opinión: Julián García  
 Redactores: Jefe: Bruno del Nido y Pedro Bernasconi  
 Redactores: Roberto Serrano Martín, Ana María Jorba, David Rodríguez Martín  
 Maquetación: J. J. López y Francisco Caballero  
 Colaboradores: Lluís Fernández, Nicolás Meloso, José Hernández, Iván Caballero, Javier Sánchez, Nacho Vigilante, María Pizarro, Ana Segura  
 Gráficos Informáticos: Alex Rodríguez  
 Dirección: C/Olivero, 12, 28003 Madrid  
 Tel: 91 580 33 00 E-Mail: xtremesuperjuegos@posteo.net

**Grupo de Revistas:** Director: Ángel María  
 Director de Marketing: María Lora  
 Director de Publicidad: Julián Pardo  
 Director de Desarrollo: Carlos Silego  
 Jefe de Producto: Mar Lumbroso  
 Director de Producción: Julián Silego  
 Producción: Ángel Pardo  
 Dirección de Recursos Humanos: David Calvo  
 Suscripciones: Número abonados y atención al lector: 902 894 894 de 9 a 18 h.

**Publicidad:** Director de Publicidad: Francisco Blasco  
 Directora de Publicidad Internacional: María Lora  
 Coordinadora de Publicidad: Nur Lora  
**Distribuciones en España:** Director: Nur Lumbroso (Jefe de Equipo)  
 C/Olivero, 12, 28003 Madrid  
 Tel: 91 580 33 00 Fax: 91 580 33 00  
 Cataluña y Baleares: Juan Carlos Silego (Jefe de Equipo)  
 C/Olivero, 12, 28003 Madrid  
 Tel: 91 580 33 00 Fax: 91 580 33 00  
 Levante: Javier García (Jefe de Equipo)  
 C/Olivero, 12, 28003 Madrid  
 Tel: 91 580 33 00 Fax: 91 580 33 00  
 Sur: María Lora (Jefe de Equipo)  
 C/Olivero, 12, 28003 Madrid  
 Tel: 91 580 33 00 Fax: 91 580 33 00  
 Norte: Jesús M. Pardo (Jefe de Equipo)  
 C/Olivero, 12, 28003 Madrid  
 Tel: 91 580 33 00 Fax: 91 580 33 00  
 Canarias: Mercedes Cortado (Jefe de Equipo)  
 C/Olivero, 12, 28003 Madrid  
 Tel: 91 580 33 00 Fax: 91 580 33 00

**Distribuciones en el extranjero:** Alemania: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 España: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Francia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Italia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Portugal: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Grecia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Turquía: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 México: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Argentina: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Chile: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Puerto Rico: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Venezuela: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Colombia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Ecuador: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Perú: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Bolivia: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Paraguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Uruguay: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Brasil: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Cuba: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 Haití: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 453 04 21  
 República Dominicana: B.V. GmbH, Karl-Heinz Giesecke, Munich, Tel: 4





172  
FEBRERO 2007

2007 será el año del Motorista Fantasma, el héroe más macarra de la Marvel. Analizamos en exclusiva su debut en PS2 y PSP y os regalamos la vista con un avance de su nuevo cómic. Además hacemos un repaso a la saga Castlevania y a los inminentes lanzamientos para PS3.



## 6 NOTICIAS

14 BAZAR

## KAMIKAZE

16 \_SEIKEN DENSETSU

## LÍNEA ALTERNA

18 \_PENUMBRA

## REPORTAJES

20 \_CASTLEVANIA: 20 AÑOS

26 \_GAMECUBE: HISTORIA POLIÉDRICA

34 \_CASUAL GAMES: JUGADOR ACCIDENTAL

## SUPER NUEVO

40 \_RESISTANCE FALL OF MAN

42 \_MOTORSTORM

44 \_VIRTUA FIGHTER 5

46 \_RIDGE RACER 7

47 \_F.E.A.R.

48 \_NBA 2K7

49 \_VIRTUA TENNIS 3

50 \_PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

51 \_THE WARRIORS

52 \_FINAL FANTASY XII

54 \_CHILI CON CARNAGE

55 \_CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

\_Y MUCHOS MÁS...

## ANÁLISIS

60 \_GHOST RIDER

68 \_OKAMI

70 \_WARIO WARE SMOOTH MOVES

72 \_CRACKDOWN

75 \_CHILDREN OF MANA

76 \_GOOHAND

78 \_PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

80 \_CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2

82 \_CAPCOM PUZZLE WORLD

83 \_EVERY EXTEND EXTRA

84 \_CONTACT

86 \_DUNGEON SIEGE T.O.R

\_Y MUCHOS MÁS...

## 102 RETRO

## TRY AGAIN

110 \_RED DEAD REVOLVER

## SUPER GUÍA

112 \_THE L OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

## 122 SUPER JUERGAS





# GHOST RIDER

## EL VIDEOJUEGO

2K



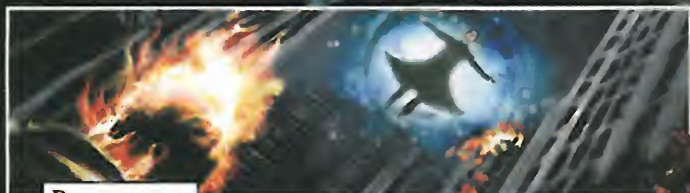
Vendió su alma al diablo y ahora Johny Blaze ilumina el cielo nocturno transformándose en su alter ego, Ghost Rider "El Motorista Fantasma".



Deberá proteger a los demás de sufrir el Infierno en la Tierra.



Y devolver los demonios del Infierno contra los villanos Blackheart, Vengeance y Scarecrow....



Para proteger la vida y el alma de su amor Roxanne.



## JUEGA UNA NUEVA HISTORIA EXCLUSIVA

- Un nuevo e inédito argumento de los creadores del comic Garth Ennis y Jimmy Palmiotti.
- Combinación de combate cuerpo a cuerpo y acción vertiginosa sobre dos ruedas contra diversos enemigos de los comics de Marvel.
- Gran cantidad de extras incluyendo los comics clásicos de Ghost Rider, imágenes del "making of" y muchas más sorpresas.
- Combates multijugador en las motocicletas del infierno de hasta cuatro jugadores en PSP® (PlayStation® Portable).

EN CINES EL 16 DE FEBRERO

[WWW.GHOSTRIDER-ELJUEGO.COM](http://WWW.GHOSTRIDER-ELJUEGO.COM)

12+

www.psp.info

PlayStation 2

PSP

GAME BOY ADVANCE

COLUMBIA PICTURES

MARVEL



NO TE PIERDAS LA EDICIÓN 100% MARVEL

Todo lo que quieras saber sobre el juego en

PlayStation 2

panini comics

xtreme

Disponible para PlayStation 2 computer entertainment system, PSP(PlayStation® Portable) y Game Boy Advance. Disponible en tu Movistar. Entra en [www.movistar.es](http://www.movistar.es) > Videjuegos > Títulos de Juegos > Marvel

Ghost Rider y todos sus personajes TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado por Marvel Characters, Inc. © 2005 Columbia TriStar Marketing Group, Inc. Todos los derechos reservados. 2K, el logo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas registradas comerciales propiedad de Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" el logo de la familia "PS" y "PSP" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.





SI ERES AFICIONADO  
A LOS REALISTAS  
SHOOTERS DE  
ZIPPER INTERACTIVE  
ESTÁS DE ENHORA-  
BUENA; LOS SEALS  
VOLVERÁN A PS2  
Y PSP E INCLUSO  
PODRÁN COMPARTIR  
DATOS ENTRE AMBAS.

Nacido como oponente de *Counter-Strike* en una batalla ya perdida desde el inicio, el título de **Zipper Interactive** ha ido ganando adeptos a lo largo de sus diferentes (ejem) entregas. Tras su estreno en **PSP**, con un título más asequible para todo tipo de jugadores que las versiones para **PS2**, sobre todo gracias a la inclusión de un sistema de auto-aim (es lo que tienen los *shooters* con un solo stick analógico) y su esperado regreso a **PS2** con la tercera entrega de la saga, el año comenzará con buen pie para los aficionados a los *shooters* ultra-realistas y

## EL NUEVO REEMPLAZO LA NUEVA GENERACIÓN SOCOM PARA PS2 Y PSP

\_MELONGASOIL



**MULTIJUGADOR.** Al fin, después de sólo tres entregas, Zipper Interactive ha descubierto el potencial multijugador que posee un shooter en el que en todo momento, el jugador individual va acompañado por otros tres miembros del mismo equipo. Cuatro personas podrán avanzar en el Modo Campaña de forma cooperativa, bien a través de Internet o mediante split-screen.

las pachangas *on-line* en general. Por un lado, la versión para **PlayStation 2**, **SOCOM: Combined Assault**, presenta un desarrollo basado en un único (y ficticio) emplazamiento, la ciudad de Adjkistán, juego *on-line* para un máximo de 32 jugadores (por desgracia, haciendo uso de los mismos mapas de **SOCOM 3**, aunque ambos títulos serán compatibles en la red), una nueva modalidad *on-line* que permitirá a cuatro personas completar el modo historia de forma cooperativa, nuevos vehículos y nuevas armas. La versión para **PSP**, que lucirá el originalísimo título de **SOCOM: Fire Team Bravo 2**, será compatible con el *headset* aparecido junto a



## E - M A I L   D E   L O S   R U M O R E S

//**MIEDO A LA OSCURIDAD 5.** Ya confirmado que *Silent Hill 5* está en pleno desarrollo, y con acontecimientos que transcurren paralelos a la segunda entrega, empieza a hablarse de exclusividades. En este caso, sólo para **PS3**.

//**COCHES PIÑATEROS.** Que el recuerdo de *Diddy Kong Racing* sea (moderadamente) agradable no quita para que la sola idea de piñatas conductoras no parezca salida de una pesadilla. Sin embargo, estos ojitos ya han leído los rumores de un *Viva Piñata Racing*.



**VEHICULOS.** La nueva entrega de la saga para PlayStation 2 incluirá nuevos vehículos de todo tipo y nuevas armas...



la primera entrega, incluirá modo multijugador para un máximo de 16 jugadores con tres nuevas variantes, presentará un total de 14 misiones y un sistema que establece objetivos y enemigos de forma aleatoria en las misiones ya jugadas para que no nos aburramos de disparar siempre al mismo soldado. Ambas versiones podrán intercambiar datos a través de USB, pero ni Zipper ni Sony se han pronunciado aún sobre el tipo de datos ni la repercusión de estos en cada uno de los dos juegos.



**ON-LINE.** Al igual que en las versiones para PS2, Fireteam Bravo 2 incluirá opciones multijugador a través de Internet (así como ad-hoc) para un máximo de 16 jugadores. Si ya has jugado a la primera entrega, descubrirás tres nuevas modalidades multijugador...



**AUTO-AIM.** En lugar de adaptar el stick derecho de la versión PS2 a los cuatro botones principales de PSP, como Syphon Filter, Fireteam Bravo 2 incluirá un eficiente sistema de auto-apuntado que equilibra las partidas entre profesionales del género y reclutas patosos...

¡¡ÚLTIMA HORA!!

HABEMUS  
PLAYSTATION 3

JOHN TORMENT

Justo cuando enviábamos la revista a imprenta recibimos la confirmación oficial de Sony: tendremos PS3 esta primavera en los territorios PAL. Un millón de consolas, nada menos. Eso sí, sólo el modelo de 60GB. El de 20GB aparecerá más adelante si la demanda es suficiente. Los temores y rumores parecían infundados: PlayStation Network estará operativo desde el principio, y con los juegos descargables a disposición de los europeos. Esta es la lista completa de juegos:

- Resistance: Fall Of Man
- MotorStorm
- Genji: Days Of The Blade
- Formula One: Championship Edition
- Call Of Duty 3
- Marvel: Ultimate Alliance
- Tony Hawk's Project 8
- Gundam: Target In Sight
- Full Auto 2: Battle Lines
- Sonic The Hedgehog
- Virtua Fighter 5
- Virtua Tennis 3
- World Snooker Championship 2007
- NBA 2K7
- NHL 2K7
- Blazing Angels: Squadrons Of WWII
- Enchanted Arms
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Def Jam: Icon
- Fight Night Round 3
- NBA Street 4 Homecourt 2007
- Need For Speed Carbon
- The Godfather: The Don's Edition
- Tiger Woods PGA Tour 2007
- Untold Legends: Dark Kingdom
- F.E.A.R.
- Gripshift
- Ridge Racer 7
- Tekken Dark Resurrection (network)
- Lemmings (network)
- Go! Sudoku (network)
- Go! Puzzle (network)
- Blast Factor (network)
- fIOW (network)
- Super Rub'a'Dub (network)

Periféricos:

- Mando inalámbrico SIXAXIS (49,99 €)
- Mando a distancia de Blu-ray (24,99 €)
- Cable HDMI (24,99 €)
- Cable AV (16,99 €)
- Cable AV por componentes (24,99 €)
- Cable S Video (16,99 €)

//MAS HERO TODAVÍA. Cualquier rumor sobre el futuro de la serie Guitar Hero nos hace babear, pero... un análisis cuidadoso de las imágenes del periférico para 360 hace pensar en la posibilidad de un pedal de distorsión. Repetimos: un pedal de distorsión.

//MAS PANTALLA. Que Nintendo va a seguir sacando DS remozadas mientras el mercado responda no es ningún secreto, pero en los foros japoneses ya se habla de una nueva Lite con las pantallas sensiblemente más grandes para la primera mitad de este año.



## MONDO PIXEL

JOHN TONES

## ZELDA 89 - FANS O

Mucho polvo está levantando en los foros de rigor la nota que Chiarafan le encasquetó en nuestro último número a The Legend of Zelda: Twilight Princess. Un magnífico y nada desdeñable 89.

Reconozcamos unos pocos hechos indiscutibles. Primero: el último Zelda es un juego de Nintendo lanzado a finales del año 2006 para Wii y Gamecube. Segundo: un 89 es un punto menos que 90 y uno más que 88. Hechos objetivos y perfectamente comprobables.

A partir de ahí, casi cualquier cosa que digamos sobre el juego será una opinión, y es lo que parecen no entender los fanáticos de la serie, obsesionados con la cuenta de la vieja, la popularidad de la serie y las etiquetas que ellos mismos se ganan a pulso. Y así, se pueden leer cosas tan espectaculares (y pelín desasossegantes) como «Cuando mi opinión es compartida por la mayoría de gente que conozco, la mayoría de internet, y la mayoría de la crítica, es cuando una opinión subjetiva pasa a ser objetiva». Cuidado, que luego los presuntuosos somos los que nos sentamos a este lado de la revista porque osamos darle una décima menos de lo previsto a un juego.

Como decía otro forero algo más sensato, en el planillo lo pone bien claro: «La revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos». Parece mentira que a estas alturas tengamos que estar recordando la diferencia entre opinión e información, pero no nos molesta reincidir en ello, que los insultos nos revitalizan y nos ponen la piel tersa: cascarle un 89 a un juego es cuestión de opiniones.

Otro día, si quieren, discutimos la validez de calificar numéricamente una obra de entretenimiento, auténtica gilipollez para quien esto firma, pero que los fanboys exigen gustosos, sobre todo porque facilita la labor de medírsela con las respectivas némesis virtuales. Pero hasta que en un mundo justo existan reviews sin notas, mantengamos la perspectiva: una opinión, razonable o no, no es más que una opinión. Y Zelda se queda con su 89.

RARE,  
DESANCELAADA

\_STAN BY

HAY COSAS QUE NI EL ANALISTA MÁS PRECLARO PUEDE PREVER. COMO QUE LOS HNOS. STAMPER ACABARÍAN ABANDONANDO ULTIMATE/ RARE, EL ESTUDIO QUE COFUNDARON EN 1982.

Pero con el año nuevo, Chris y Tim Stamper lo han dejado para «ir en busca de nuevas oportunidades», según un comunicado oficial de Microsoft del mismo día 2 de enero. Rare empezó desarrollando juegos para plataformas de 8 bits bajo el nombre **Ultimate Play The Game**, dejando tras de sí títulos como **Knight Lore** (1983) o **Sabre Wulf** (1984). A partir de 1985, Rare se concentró en producir juegos para Nintendo, la cual había hecho una considerable inversión que, no obstante, mantenía el control del estudio en manos de Chris y Tim. Así surgieron los juegos por los que Rareware vio su reputación lanzada a la estratosfera: la serie **Donkey Kong Country** (1994), **Golden-Eye 007** (1997), **Banjo-Kazooie** (1998) o **Perfect Dark** (2000). Tras la compra en 2002 por parte de Microsoft por una cantidad obscena de dinero -377 millones de dólares-, las cosas parecen no haber ido tan bien, con títulos de éxito relativo como **Perfect Dark Zero** o el más reciente **Viva Piñata**. Algunas voces del fandom y la crítica ven la reputación de Rare, respetada por la calidad de sus juegos y su siempre avanzada tecnología gráfica, en entredicho. Y con la entrada de 2007 los Stamper abandonan el barco. Habida cuenta de la legendaria naturaleza «tímida con los medios» de Tim y Chris, ninguno ha hecho declaraciones al respecto. Nadie sabe cuáles son sus planes o si la renuncia se debe a desavenencias con Microsoft. Hay, incluso, quien ya vaticina el final de Rare, pues no sería el primer estudio que termina en una fosa abisal tras la marcha de sus figuras destacadas (como Bullfrog o Blizzard...). Microsoft, por su parte, asegura que ninguno de los proyectos actualmente en desarrollo se verá afectado por la marcha, y los hermanísimos serán sustituidos en sus respectivas funciones dentro de Rare por el veterano Mark Betteridge (director del estudio) y el lead designer de Viva Piñata, Gregg Mayles (director creativo).

EXIT



WEB DEL MES

WWW.ESCAPISTMAGAZINE.COM

No son tan habituales los e-zines (publicaciones formato revista en soporte digital) como cabría esperar, y ello a pesar de la fácil distribución en la Red. Algunos sí que hay, y suelen caracterizarse por el mimo y la calidad. The Escapist es, precisamente, un e-zine de publicación semanal (cada Martes) sobre el mundo de los videojuegos, que ya va por su número 80. Siempre con un tema central como hilo conductor -la música en el último-, presenta una visión fresca y alternativa sobre el mundo del gaming.





NINTENDO DS

7+

www.pegi.info

StarFox™ Command  
© 2004 - 2007 Nintendo. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo



□ HAY QUE SER MUY ZORRO □  
□ PARA PILOTAR ESTA NAVE □



## DEMUESTRA TU HABILIDAD CON LA PANTALLA TÁCTIL

Ayuda a Fox y su equipo a cumplir esta nueva y fascinante misión. Defiende la nave principal y despeja el camino de innumerables enemigos. Afronta diferentes misiones y dirige tu caza sobre la pantalla táctil.



PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS  
ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA



CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN  
WWW.NINTENDOWIFI.COM

¡A TOCAR!



## CONFESIONES DE UN CASUAL

NACHO VIGALONDO

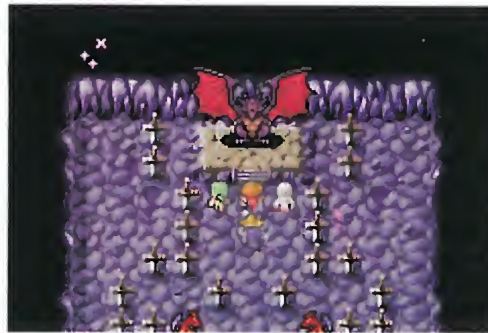
### TELETRÉBOL

¿Se acuerdan del Teletrébol, aquel mando alargado que sacó Telecinco a mediados de los noventa? Con el objeto en cuestión podías contestar a las preguntas que se emitían a algunas horas de la programación. El Teletrébol se lanzó como el supuesto nacimiento de la televisión interactiva. Cuando todos sabíamos, también gracias a Telecinco, que la auténtica programación interactiva era mucho más elemental y se emitía por la noche, con programas como «Playboy» o «¡Ay, qué calor!»

El erotismo y la pornografía han disfrutado de una capacidad de interacción con el consumidor con un grado de sincronía e intensidad que jamás podrán darse en otros géneros, ni gracias a esas complicadas tecnologías envolventes como las de las instalaciones de los Estudios Universal.

A veces a los que vamos de alternativos por la vida se nos hace difícil asumir que el mundo de las consolas está dominado por menos de cinco multinacionales que fabrican soportes y controlan contenidos. Y ni Sony, ni Nintendo, ni Microsoft van a permitir jamás que se produzcan programas explícitamente pornográficos para sus consolas. Como mucho, el trastornado pero a fin de cuentas, infantilíde erotismo de sagas como Rumble Roses o Dead or Alive.

Lo que no deja de ser una pena ante la avalancha de interfaces revolucionarios que replantean la relación entre el jugador y el juego, desde el EyeToy hasta las pantallas táctiles de bolsillo y acabando en el mando de la Wii, ese teletrébol para el nuevo milenio. ¿No les produce curiosidad lo que podría llegar a idear al respecto una industria sin necesidad de mantener una imagen más o menos limpia? Porque todos lo hemos pensado. ¿No?



## F.F. ANNIVERSARY... ... Y LO QUE TE RONDARÉ MORENA

CHIARAFAN



A MEDIO CAMINO ENTRE LA EXPLOTACIÓN MÁS SALVAJE Y LA MAESTRÍA MÁS PERFECCIONISTA, VEINTE AÑOS CONTEMPLAN YA A LA SAGA.

Este año 2007 se cumple el vigésimo aniversario de la saga de juegos de rol más conocida, respetada, idolatrada y prolífica del panorama consolero: *Final Fantasy*. Para celebrarlo, **Square Enix** tiene reservadas varias sorpresas. La primera de ellas (que ciertamente no ha sorprendido a casi nadie) es la reedición de las dos primeras entregas para **PSP** bajo el título *Final Fantasy Anniversary Edition*. En realidad, no es la primera vez que llevan a cabo esta maniobra, ya que ambos juegos ya fueron versionados en **PSone**, **GBA** e incluso **WonderSwan**, aquella portátil de **Bandai**. Por lo que se ha podido ver hasta ahora, el producto estará basado en lo que jugaron los usuarios de la portátil de **Nintendo**, y además incluirá algunas mejoras como gráficos y música sensiblemente superiores y secuencias de video exclusivas. Sin duda un lanzamiento de este tipo siempre será bien recibido, pero por otro lado poco contribuye a borrar la imagen que últimamente están adquiriendo los chicos de **Square Enix** de oportunistas.

## JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON WIIMOTE SIMULATOR

NACHO VIGALONDO Y EUNICE SZPILLMAN

Una caña de pescar, una espada, un bate de béisbol... El mando de **Wii** ha sabido simular en pantalla los usos y posibilidades de los objetos más diversos. Pero es ahora cuando tu **wii mote**, podrás emular las posibilidades lúdicas y festivas del objeto más *cool* de hoy en día. Ni un **iPod** ni una **Virtual Boy** **Wiimote Simulator** simula... ¡un mando de **Wii**!

Con **Wiimote Simulator** controlas a un propietario de **Wii** (cuyo aspecto puedes modificar hasta convertirlo en un clon tuyo, en una variedad de opciones de tuneado fisiológico que haría palidecer al diseñador de los **Miis**) desde el mismo día que compras la consola. Un sencillo sistema que mezcla la acción en primera persona con una simplificación de las

normas de convivencia tipo *Sims* permitirá que nuestro personaje enseñe su mando a sus amigos, lo agite en el aire, lo rompa, lo repare, lo introduzca en agujeros con un diámetro suficiente, lo revenda en Internet, e incluso se defienda de ataques de vándalos y algún que otro animal salvaje.

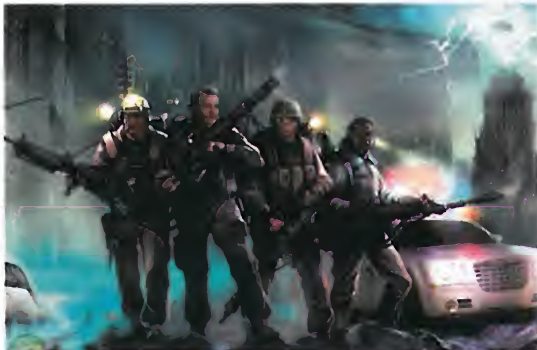
Y, por supuesto, el juego contempla la opción más evidente: podemos emplear el mando de la **Wii** para jugar a la **Wii** de nuestro personaje. El problema es que el único juego al que puedes acceder desde esa consola es el **Wiimote Simulator**, en el que controlas a un propietario de la **Wii** (cuyo aspecto puedes modificar hasta convertirlo en un clon tuyo) desde el mismo día que compras la consola.





# EIGHTY-KIDS... ¡PREPARADOS EL CUERPO!

JOHN TONES



## LAS CRIATURAS DE LOS OCHENTA, LOS MARCADOS POR CANDY CANDY, V, INDIANA JONES Y LOS GOONIES ESTÁN DE ENHORABUENA.

Dos de las franquicias más recordadas por quienes ahora viven los últimos años de la veintena o primeros de la treintena vuelven con aparentes energías renovadas e intención de seguir difuminando la fina línea que separa la legítima explotación de la nostalgia del enriquecimiento despiadado más puro y rastrero. Desde **Xtreme** bramamos: «¡Ahí nos las den todas!» y con la mejor pose de fan descerebrada recibimos las nuevas aventuras de **Los Cazafantasmas** y **Las Tortugas Ninja**.

De **Los Cazafantasmas** poco se sabe más allá de un espectacular vídeo que, dicen, corre en una **360** y que muestra a un cazador de espíritus haciendo trizas Nueva York a golpe de rayo protónico. Destila amor y conocimiento en cada polígono por las películas que originaron el fenómeno y según sus responsables, **Zoot-fly**, sólo queda arreglar unas cuestiones de derechos para iniciar la programación.

**Teenage Mutant Ninja Turtles**, por su parte, se basa en la esperadísima nueva película de los quelonios marciales, **TMNT**, que promete recuperar el tono oscuro y violento de los primeros cómics de los personajes. Aparecerá en marzo para absolutamente todos los formatos y tendrá menos cowabunga y más chicha.

## HEADSHOT

MARTA PEIRANO

### WII ELEMENTAL

Todo el mundo está que se mata con la Wii. Algunos, literalmente. Hay camisetas sobre la wii, tiras cómicas sobre accidentes domésticos causados por un mando volador. Hay demandas judiciales sobre dichos accidentes domésticos. Y accesorios: la Wii tiene más complementos que la muñeca de Dita Von Teese. Pero, ¿qué sabemos de la Wii? La Wii no va de la Wii sino de todo lo que pasa a su alrededor.

La conquista de los MMPORG resultó poco satisfactoria porque la dificultad del juego ya no era el juego sino los demás: asesinos de novatos, brujas borderline, activistas de la guerra de Irak tratando de salir en **Wired...** Las preocupaciones típicas cambiaron (¿me queda bien este casco?). Las reglas empezaron a sonar como los diez mandamientos. Era como ir al instituto por motivos recreativos, es decir, algo absurdo. Nunca supimos lo que hacíamos allí pero teníamos la extraña sensación de que bien lo podíamos hacer en un bar.

La Wii es un caso extraño de ingeniería social. A diferencia de los juegos para otras plataformas, sus títulos son deliciosamente retro. Sus avatares son característicamente poco configurables y se puede jugar a solas, aunque no está hecha para eso. Sin embargo, aunque la participación es necesaria, la competitividad es nula. Porque lo más importante del juego es lo que pasa cuando intentas colar un palo por un agujerito utilizando un mando blanco con infrarrojos a dos metros de tu objetivo. Es decir, la pérdida de dignidad. El ridículo. El suicidio social.

Jugar a la Wii es como uno de esos juegos de instituto donde el que pierde tiene que hacer, decir o provocar una situación humillante delante de los demás. En esos juegos, ganar no es ser el mejor sino librarse del castigo. En la Wii, perder es jugar mientras los demás te miran y se descojonan y te graban en cámara para subirlo a youtube. Y lo peor no es la maldad implícita en este juego de humillación pública donde accedes a destrozar tu imagen para poder ver cómo lo hacen también los demás. Lo peor es lo mucho que engancha.

## SOUND TEST

### ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

ADONIAS

En **Zelda: Twilight Princess** no vamos a encontrar una excepción a la regla «Los juegos de Zelda siempre tienen buena música». **Toru Minegishi**, creador de la melodía de la secuencia de arranque de **GameCube**, recoge la batuta de manos de **Koji Kondo**, -compositor de los primeros juegos **Zelda**-, tras escribir las partituras de **Majora's Mask** y **Wind Waker**.

**Minegishi** nos ofrece piezas clásicas de la saga, además de melodías originales; elementos como el confinamiento de la princesa **Zelda**, o la facultad de **Link** para transformarse en lobo inspiraron al compositor para crear un ambiente musical más oscuro y melancólico que nunca. Esto queda patente al escuchar el tema de **Midna**, o la propia melodía que

**Minegishi** compone para el Mundo de las Sombras.

Al contrario de lo que se rumoreó durante el largo proceso de gestación de **Twilight Princess**, la música no está orquestada sino en formato **MIDI**, con el fin de crear así música dinámica, añadiendo o restando instrumentos o **samples** completos según la situación. Si la música hubiera sido orquestada, habría perdido este elemento de dinamismo.

Apuntaremos por último que aún no hay una edición completa de la partitura. La única impresión oficial de la banda sonora fue lanzada de manera limitada al mercado norteamericano por la cadena **Target**, que incluye además de un **CD** con seis temas una reproducción a escala de la **Master Sword** y el **Hylian Shield** en metal.



## THE ZONE

IGNACIO SELGAS

### EL BAILE DE LOS CLONES

No era la mejor de las semanas ni la mejor de las noches. Tampoco era el mejor de los videojuegos, ni yo soy el mejor de los jugadores. Las tres de la mañana de un martes no es la mejor de las horas para estar jugando. Todos duermen, todos descansan. Necesitan fuerzas para enfrentarse a otra jornada, para hacer algo con sus vidas. Es entonces cuando yo, un yonki que no se droga, un adicto a la nada, juego. Exprimo mi vieja caja negra, invoco al achacoso demonio de una consola obsoleta y le pido un ratito de diversión. Pero los demonios, cuanto más viejos, más cabrones.

La siniestra sensación comenzó con *The Warriors*. Un juego de más de un año con un motor gráfico muy modesto cuya sobriedad me golpeaba como el más duro de los final bosses. Mi ortopédico bandarra recorría callejón tras callejón de los mismos edificios grises de contraste apagado, cruzándose con transeúntes idénticos, en una eterna noche... Mal rollito.

Saco el disco y pienso: "mejor volver con el viejo maestro". *GTA San Andreas*: misma fórmula, más esteroides. Palizas en soleadas playas, carreras de taca-taca colina abajo y combinaciones imposibles de sierra y paracaídas. El *GTA* es como un tanga: una macarrada que siempre se recibe con alegría. Y de pronto, el horror: un motel de pesadilla. Largos pasillos idénticos de paredes lisas, texturas clonadas, todos vacíos. Tras un pasillo viene otro igual, y otro, y otro. Las habitaciones a los lados son cubos morados con una tele, una cama, una bañera; siempre la misma tele, la misma cama, la misma bañera. Y allí no hay nadie, ni nada que hacer, ni se escucha más ruido que el de mis pasos. Como en un cuadro de Escher pierdo la noción de las dimensiones: lo que tengo delante es idéntico a lo que tengo detrás. Algún día esto se considerará arte, el arte de los entornos de pesadilla de las viejas consolas. Vacío mi cargador: tengo que llenar este horror vacui con algo, aunque sea con ruido. Pero es inútil. No podré escapar del demonio de la obsolescencia gráfica recorriendo estos pasillos clonados.

Tercer juego. *Scarface*. *Scarface* vencerá a mi demonio de madrugada de martes con sudor y pelotas cubanas. Conduzco por la acera. Parto unas jetas. Esto va bien. Mi testosterona me empuja al interior de una discoteca. Suena un tema de Giorgio Moroder. Guay. Pero de pronto, de nuevo, *El Horror*. En la pista hay diez mujeres. Diez mujeres idénticas. Y bailan con diez hombres. Diez hombres idénticos. Agitan sus toscos polígonos en ciclos espasmódicos. Es el baile de los clones. Recuerdo pesadillas antiguas. *El Streets of Rage 2*: hordas de enemigos idénticos con nombres ridículos: Beano, Rbadede, Galsia... Pero esto es mucho peor. Porque esto intenta parecer real. Salgo corriendo. Grita *Scarface*. Grito yo. ¿Qué ruido hace un árbol al caer en el bosque si no hay nadie para oírlo? ¿Continúan los clones bailando cuando apago la consola? Desde entonces, duermo mal.



This is what we've always wanted to do. This is awesome!

**¿DONDE DIJE DIEGO...** No está Jack Thompson de por medio. Y aunque los tiros al aire del viejo cascarrabias llenen más peligro, el retrato de Slamdance pone al indie en entredicho.

## ÉRASE UNA VEZ UN FESTIVAL INDIE...

STAN BY

**NO HAY MES QUE NOS LIBREMOS DE UNA BUENA POLÉMICA. QUE SI PLEITOS, QUE SI LEYES INQUISITORIALES. ¿PRÓXIMO CAPÍTULO?**

**Slamdance.** Hasta allí nos vamos esta vez. Se trata de un festival de cine independiente que se celebra en Park City, Utah (E.E.U.U.) desde 1998 coincidiendo con el de Sundance, en una especie de reivindicación de lo verdaderamente alternativo. El festival acoge la *Slamdance Guerrilla Gamemaker Competition*, sección dedicada al videojuego independiente. Algunos de los ganadores y finalistas de ediciones anteriores incluyen a *Rumble Box*, *No Façade*. En noviembre se anunciaron los finalistas de la presente edición 2007. Entre títulos como *Flow*, *Braid* o *Castle Crashers*, llamó la atención *Super Columbine Massacre RPG*. Obra de **Daniele Ledonne**, programado con *RPG Maker*, el juego reconstruye la matanza de 1999 en el Columbine High School de Colorado. Lo peliagudo: el jugador maneja a los



dos lunáticos que la perpetraron. Nada problemático, en principio, ya que el festival aboga por la libertad creativa y el buscar los límites de los medios de expresión que abarca. Sin embargo, el 5 de enero el juego fue retirado de la competición por la organización. Según declaraciones del propio **Ledonne**, la decisión surgía por problemas con algún patrocinador. El mismo día, no obstante, un comunicado oficial negaba cualquier tipo de presión de esa clase y **Peter Baxter**, director y fundador de **Slamdance**, asumía la decisión a causa de "ciertas obligaciones morales a considerar con este juego en particular". Lo que nadie esperaba es que los demás finalistas gritaran aquello de "Fuenteovejuna, todos a una", y empezaran a retirarse del festival a modo de protesta. Primero fue **Braid**, seguido de **Jenova Chen** y su *Flow* los que se retiraron de un concurso que, paradójicamente, había invitado directamente a **Ledonne**. Después abandonaron los responsables de *Once Upon a Time*, *Castle Crashers*, *Toblo*, *Everyday Shooter* y *Book and Volume*. Siete de los catorce nominados. Además, varias voces conocidas salieron en defensa del juego, como **Clive Thompson**, los creadores de *Façade* o los chicos de **Manifesto Games**. En el momento de escribir esto, sólo **Toblo** ha vuelto al festival, y la organización se mantiene en sus trece, en lo que a mucha gente les parece un auténtico suicidio.

**DESABANDADA** También USC, uno de los patrocinadores, se ha retirado.



## XBOX LIVE

### ME ENCONTRO UNO DE LOS CLÁSICOS

Corre el rumor de que Bizarre Creations podría estar trabajando en el tercer Geometry Wars, con un prometedor Modo Cooperativo como gran novedad. Junto con el adictivo UNO, sigue siendo uno de los clásicos indiscutibles de Live, y Microsoft parece lejos de querer dejar pasar la oportunidad de inaugurar una franquicia de títulos abstractos. Por último, y antes de un posible Xbox II, ya se habla de Final Team.



### LOS BARRIOS CULTURAN DE NUEVO

En algún momento de 2007 nos encontraremos nada menos que con Fatal Fury Special dentro del catálogo de Xbox Live Arcade, con la inestimable presencia de Ryo Sakazaki incluida. Con el exitoso paso de otros uno contra uno como Street Fighter II Hyper Fighting y Ultimate Mortal Kombat 3 a la vista, le llega el turno a un clásico de SNK que, con un poco de mano izquierda, podría abrir la puerta a toda una ristra de clásicos incontestables.



### LO MÁS DE 2006

En 2006 se ha confirmado que Xbox Live Arcade ganó del favor del público, y en 2007 cabe esperar que se consolide definitivamente gracias a lanzamientos originales como Assault Heroes y clásicos como Symphony Of The Night. Mientras tanto, los cinco títulos arcade más jugados del año han sido UNO, Street Fighter II HD, Geometry Wars Evolved, Marble Blast Ultra, y Pac-Man.

## SERÁS TESTER

### LA CAJA DE LOS TRUENOS

CHAIKO

### ESE APARENTE SANTO GRIAL PARA MUCHOS JUGONES, CONVERTIRSE EN BETA TESTER, AHORA MÁS CERCA

Es la eterna pelea entre hermanos: cuando un usuario de **PC** habla del mundo de las consolas, una de cada diez veces hablará del dichoso pad, y las otras nueve hará mención al hecho de que son sistemas cerrados en los que el usuario tiene poca o ninguna capacidad de influencia. Sin embargo, **Xbox 360** parece estar abriendo puertas, aunque sea tímidamente, hacia una democratización de las consolas. Un ejemplo, quizás el más claro, es el lanzamiento en fechas recientes del **HNA Studio Express**, con concurso oficial incluido, y el lanzamiento a través del Bazar de **Live** del juego ganador. Otra muestra de esa apertura de cara al usuario es la tan cacareada beta multijugador abierta de **Halo 3**. En realidad no es algo al alcance a todos los usuarios de **360**: por un lado, quienes se registraron durante un breve periodo de tiempo en **Halo3.com**; por otro, algunos de los que jueguen *on-line* más de tres horas a **Halo 2** entre el 1 y el 3 de febrero, y por último, se incluirán invitaciones entre las copias de **Crackdown**, también a la venta en febrero. Apenas unas decenas de miles, pero ya son unas decenas de miles más de las que pudieron testear el multijugador de **Halo 2**, sin ir más lejos. Así, **Microsoft** y **Bungie** dejan que el usuario final pueda

opinar y detectar errores que, cada día más, los *beta-tester* profesionales parecen pasar por alto -como atestiguan los cada vez más usuales parches: en **PC** hay excusa dada la infinidad de configuraciones de *hardware*, pero en una consola... efectivamente es un sistema cerrado, para lo bueno y para lo malo-. Todo el mundo gana: **Bungie** perpetúa su imagen de desarrolladora enrollada con sus fans, **Microsoft** tiene una consola que vive de cara al usuario, y este último se siente parte del desarrollo de uno de los juegos que le hizo comprar la consola. Sólo cabe preguntarse si esta fórmula tendrá continuidad, y se convertirá en algo habitual en la industria.



## LO QUE NECESITAMOS EN XBOX LIVE

### SYNDICATE

En este clásico de la estrategia cyberpunk creas tu propia corporación, das forma a tus agentes de campo, y conquistas todo el mundo civilizado a base de exterminar a la competencia de forma invariablemente violenta. Imagínate miles de agentes de todo el mundo peleando entre sí, aliándose e intercambiando tecnología... Las posibilidades son infinitas.





xtreme

B A Z A R



EL CONSUMO MASIVO E INDISCRIMINADO DE ARTICULOS RELACIONADOS CON LOS VIDEOJUEGOS ES UNA DE NUESTRAS PASIONES INCONFESABLES. AQUÍ TIENES UNA PRUEBA: ÚLTIMA TECNOLOGÍA, CULTURA POPULAR, NOSTALGIA BARATA... EL BAZAR XTREME NO CIERRA...



## ACCESORIOS WII SPORTS

Wii

¿Wii Sports o diversión a mansalva? Si aún dudabas que el título de Nintendo podía convertirse en el rey de las reuniones entre amiguetes, Joytech pone a la venta, por 29,99 €, el Sports Pack que incluye tres accesorios. El Golf Grip y el Racket Grip harán que las disciplinas de golf y tenis sean mucho más divertidas. Para los que gusten de los juegos de conducción se ha diseñado el Racing Grip.



## BARATA HISTORY OF GAMING

Los austriacos de CyberEye plasman en las 32 cartas de The History of Gaming máquinas desde la era de Colecovision, pasando por los 16 bits, hasta llegar a las últimas novedades consolas. Cada carta contiene una ficha completa con la fecha de aparición, velocidad de la CPU, memoria, precio y colores disponibles. ¡Arrastrol PVP: 12.95€. Artículo cedido por [hardcore-gamer.net](http://hardcore-gamer.net)

## HD DVD XBOX 360



La guerra de formatos de alta definición ha llegado a las consolas. Xbox 360 se decanta por un reproductor HD-DVD, que estará disponible a partir del 23 de febrero por un PVP-R de 199 €. Además del Mando Universal de Xbox 360, durante un tiempo limitado se venderá junto a una película a elegir en el punto de venta, para disfrutar el cine con una resolución de 1080p desde el primer momento. Además del salto en la calidad de imagen, el formato HD-DVD permite el acceso a menús mientras se reproduce la película y comentarios PIP (Picture in Picture) que reproducen una fuente secundaria de vídeo sobre la principal, en este caso para los comentarios.



STAGE #14





## GAMEKING II

Una pantalla monocroma con la definición de un móvil de primera generación, el estilo gráfico de «arriba el pixelazo» de un Atari 2600 y la desvergüenza que sólo puede tener una consola oriental. Títulos dementes como *Trojan Legend* o *Happy Killer*, e instrucciones en genuino english del calibre de «One group of especial army were standing by and got the one order to fight with the terrorist» hacen de esta recia portátil un must para el coleccionista de rarezas.

Consola + 17 juegos: 43.95 €. Cedido por [hardcore-gamer.net](http://hardcore-gamer.net).

Esta compacta consola de bolsillo, de aspecto similar a una GBA, funciona con cartuchos recopilatorios de juegos herederos de la estética y espíritu de la era de los 16 bits, pero con una gestión de pixels y efectos tridimensionales a veces asombrosa. Nuestros juegos predilectos: *Last Cabra* (sólo por el título) y *The Lost World*, una mezcla de *Frogger*, *Metal Slug* y *Metal Gear Solid*.

PVP: 39.95.

Disponible en [hardcore-gamer.net](http://hardcore-gamer.net)

## ONE STATION



## M3 POCKET

Similar a la *One Station*, pero con cincuenta juegos incluidos en la propia consola, lo que elimina la posibilidad de que la gente haga maldades con los cartuchos, pero la hace mucho más portátil y cómoda.

49,95 €. Disponible en [hardcore-gamer.net](http://hardcore-gamer.net)



## TESORITO DEL MES

### FROGGER (TIGER)

En un Toys'R Us de Murcia encontró John Tones una divertida recreación de *Frogger*. Acertadamente oficial, a la que se agrega como si le fuera la vida en ello. La pantalla LCD reproduce con melancolía monocroma la clásica recreativa, pero la originalidad del artilugio está en los controles. Deslizándolo por la vertical de la línea, la *Frogger* virtual se mueve a los lados, y tirando o apretando las encías, se desplaza adelante y atrás. Girado, hacia abajo, y todo eso.





DEFINICIÓN DE KAMIKAZE: «PELITO BONITO Y OJALA QUE LLUEVA MANÁ EN EL CAMPO». CADA MES, AQUÍ, LO ÚLTIMO Y MÁS SORPRENDENTE DE JAPÓN\_

xtreme  
K A M I K A Z E



HEROES OF MANA El futuro de la saga pasa por DS y por PS2 con Dawn of Mana

CHIARAFAN

LA LEYENDA DE LA ESPADA SAGRADA, EL SECRETO DEL MANÁ O COMO DEMONIOS QUERÁIS LLAMARLE. OTRA SAGA DE RPG (LO SIENTO, TONES) OCUPA LAS PÁGINAS DE LA SECCIÓN MÁS GUARDIANESCA DE LA REVISTA

# SEIKEN DENSETSU



PLATAFORMA MUCHOS  
COMPANIA SQUARE ENIX  
DESARROLLADOR VARIOS  
GENERO RPG  
CONFIRMADO EUROPA SI

«Era el mejor de los tiempos, era el peor de los tiempos; era la era de la sabiduría, era la era de la tontería; era época de creencia, era época de incredulidad; era la estación de la luz, era la estación de la oscuridad; era la primavera de la esperanza, era el invierno de la desesperanza». ¿Quién mejor que Dickens para referirse a la época dorada de los RPG? Vale, quizás no se estuviera refiriendo a eso en concreto, pero me vale. Por aquel entonces Square y Enix eran dos, y no se dedicaban a sacar juegos como churros (eso no va por ti, Final Fantasy III, que tu eres perfecto como yo). Nemesis aún los jugaba (utilizando el Game Genie, eso sí, para pasarse a los jefes finales). The Elf aún creía en el amor, Tones

no era más ideólogo que de la huerta murciana, y un servidor aún no conocía Space y similares antros de perversión. Para la mayoría de los mortales, la historia de esta saga empieza con el recordado Secret Of Mana, un RPG de acción que apareció por estos lares allá por 1993 y que, pese a no contar con una traducción al castellano (aunque sí ocurrió con otras lenguas mucho más peregrinas como el holandés), cautivó a todos los que lo probaron gracias a su deliciosa jugabilidad, al más puro estilo Zelda, pero con



## LEGEND OF MANA

El capítulo para PSone era muy bonito, pero uno se cansaba de jugar al poco rato, sin saber muy bien la razón\_





**SWORD OF MANA** Un remake de la primera entrega de la saga para GBA.



**CHILDREN OF MANA** Nueva entrega, esta vez para DS. Si queréis saber más, leed la review de The Elf. Para una que escribe...

## UNA SAGA DE RPG'S DE ACCIÓN, TAN BELLA COMO IRREGULAR EN SU CALIDAD

la incorporación de la opción para tres jugadores simultáneos. Bella la historia, bellos los personajes y bello el sistema para seleccionar armas y objetos, que hacía aparecer una especie de anillo alrededor del protagonista, lo que permitía realizar las acciones sin pausar la acción. Pero en realidad la historia de **Seiken Densetsu** empezó antes, mucho antes. El primer capítulo de la saga fue lanzado para la **GameBoy** monocromática con el nombre de **Final Fantasy Gaiden**, y se trataba de una historia alternativa de la serie por excelencia de **Squaresoft**. De hecho, es ese el significado del término «gaiden». En Estados Unidos fue conocido como **Final Fantasy Adventure**, y en Europa como **Mystic Quest**. En el juego aparecían muchas referencias a la saga **FF**, como los chocobos, pero su desa-



**MYSTIC QUEST** Así de feo fue el baulismo de la saga. Por lo menos llegó a Europa...

rollo estaba centrado en la exploración y en la acción, dejando de lado las batallas por turnos. Su argumento, como el de toda la serie, gira en torno al **Árbol del Maná**, origen de toda la vida en la Tierra. Los malos quieren destruirlo, los buenos salvarlo, ya sabéis cómo son estas cosas. Un par de años después llegó a **Super Famicom** **Seiken Densetsu 2** (el citado **Secret Of Mana**), cosechando un éxito mundial. Hasta 1995 tuvieron que esperar los usuarios nipones para la tercera entrega, también para la 16 bits de **Nintendo**. Mucho más bonito técnicamente, con seis personajes a elegir y tres historias diferentes que se cruzan, nunca salió de su país de origen, aunque afortunadamente la comunidad *underground* creó una traducción al inglés para poder disfrutar del juego gracias a los emuladores. En el año 2000, tras la trifulca **Squaresoft-Nintendo**, la serie da el salto a **PlayStation** con **Legend Of Mana**. Pese a algunos destellos de calidad, el juego pasó sin pena ni gloria, quizás empujueñecido entre tanta maravilla rolera que circulaba por ahí. Tres años después, **Seiken Densetsu** regresaba a un sistema de **Nintendo** con **Sword Of Mana**, un remake para **GBA** del primer capítulo de la saga. Otro buen juego, pero sin grandes alardes de ningún tipo. El último en aparecer por aquí es **Children Of Mana**, del que tenéis análisis en este mismo número de **Htreme**.

### EL MEJOR CAPÍTULO

¿En cuál la entrega que te gusta más la saga **Seiken Densetsu** una tan variada hoy en día fue **Secret Of Mana**, segundo capítulo tras el original de **GameBoy** y primero en aparecer en **Super Nintendo**. La historia presentaba a tres personajes con habilidades en tiempo real, en tiempo y espacio, permitiéndote a explorar los gran libertad y mucho humor, además de la opoión para a tres jugadores simultáneos.



**SECRET OF MANA** Todo lo mejor de la época de los 2D y los 16 bits se condensaba en esta entrega para **Super Nintendo**.



**SEIKEN DENSETSU 3** No tiene nombre occidental porque nunca salió de Japón. La culpa, como la de todos los males del mundo rolero, fue del **Secret of Evermore**.

Jose: My lady... magic isn't all form.





LAS OVEJAS NEGRAS DEL SECTOR. PROGRAMADORES  
INDEPENDIENTES. IDEAS VANGUARDISTAS. LOS JUEGOS  
NO NACEN EN LAS JUNTAS DE ACCIONISTAS...

xtreme

LINEA ALTERNATIVA



PC  
FRictional GAMES  
TERROR SOLITARIO  
WWW.FRICTIONALGAMES.COM



STAN BY

ESTE MES NOS OLVIDAMOS POR UNA VEZ DE LA ACCIÓN DESENFRENADA  
Y NOS CENTRAMOS EN OTRO GÉNERO MENOS CULTIVADO POR  
EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO INDEPENDIENTE. EL HORROR

## PENUMBRA



**INGENIO** La física (invita a improvisar: poner barreras en las puertas [la de arriba falló, como puede intuirse] o alcanzar alturas usando diferentes elementos escénicos...

No es habitual encontrar desarrolladores *indies* que dediquen su tiempo a programar juegos en primera persona, y mucho menos *survival horrors*. Pero **Frictional Games** sí lo ha hecho. Todo tiene una explicación más allá del «vaya par de huevos», y es que el estudio ha desarrollado su propio motor gráfico (**Newton Game Dynamics**), y **Penumbra** hace las veces de demostración tecnológica.

El juego es, pues, un FPS en el que no se dispara -aunque se puede usar algo de dinamita-, pero sí se pasa miedo. El protagonista se encuentra atrapado en unas misteriosas instalaciones abandonadas, por motivos que se explican en una (demasiado) larga secuencia introductoria. Ahí encuentra indicios de extraños sucesos y, en lugar de estar quietecito, comienza a investigar. Lo primero que llama la atención es la

interactividad con los escenarios. El jugador, por medio del puntero y el ratón, puede abrir puertas, usar tiradores para abrir cajones, mover cajas arrastrándolas o en volandas, levantar y manipular tableros, tumbar estanterías. Casi cada elemento del decorado es utilizable dinámicamente. El motor creado por **Frictional** es por momentos deslumbrante, no sólo por los decorados y la iluminación (magnífico el juego de contraste entre luz y oscuridad), que junto a un cuidado sonido crean una atmósfera ciertamente inquietante, sino por esa continua interactividad física con el entorno: no basta con clicar, hay que mover. El esfuerzo tiene sus frutos, al menos para **Frictional**, ya que en 2007 saldrá a la venta la versión comercial de este espectacular juego-escaparaté, **Penumbra: Overture**.

EL MOTOR DESPLIEGA UNA CUIDADÍSIMA FÍSICA. LA INTERACCIÓN CON EL ESCENARIO ES BRILLANTE.

ES GRATIS  
FIEND

Antes de lanzarse la manta a la cabeza y crear su propio motor gráfico de físicas deslumbrantes desde cero con **Penumbra**, **Frictional Games** programó un jueguecito en 2D llamado **Fiend**. Usaba la librería **Ralegro** -paquete open-source para desarrollo- y se publicó en 2001 tras, dicen, dos años de trabajo. Se trata de un RPG de perspectiva cenital, componente conversacional y movido por el clásico «consigue la llave que abre la siguiente puerta», en el que el protagonista debe resolver el misterio en torno al pueblo de Lauder y la Mansión Corben. Pero lo más importante, y los más listos intuirán por donde van los tiros, es que el juego está inspirado por la obra de H.P. Lovecraft. Y en **Xtreme** no podemos pasar por alto un *survival RPG* basado en horrores primordiales.

WWW.FRICTIONALGAMES.COM



STAGE #18





# Wario Ware™ Muévete. Gira. ¡Alucina!



Baila el hula-hop, levanta peso, corre...  
Coge el mando de Wii y muévelo de muchas y  
variadas formas. Cientos de microjuegos en  
Wario Ware para compartir con tus amigos.  
Une tus ganas de divertirse a la nueva Wii de  
Nintendo. Te lo pasarás en grande, jugando ¡y mirando!



El mando de Wii también responde  
a movimientos cortos y precisos.

**Wii**  
move you





xtreme

NEFORTUNE



# ES AS

## 20 AÑOS NO SON NADA

DRÁCULA LLEVA SIGLOS INTENTANDO ESCLAVIZARLOS. SI NO LO HA LOGRADO AÚN HA SIDO GRACIAS A UN LEGADO FAMILIAR, EL DE LOS BELMONT, CAZAVAMPIROS QUE SUPONEN LA ÚLTIMA SALVAGUARDIA DE LA HUMANIDAD. TRAS DOCENAS DE AVENTURAS ES EL MOMENTO DE REVISAR SUS MAYORES LEYENDAS.

BEN REILLY





# STILEVANIA

COLMILLOS COMO PIXELS

Y en el principio fue **Castlevania**. Como hizo con otros tantos títulos pioneros, **NES** acogió un juego único e innovador, que unía la diversión plataformera con la acción más directa. Con sus seis niveles y su sonido sintetizado, **Castlevania** introdujo la iconografía básica de la saga: el clan Belmont, cazavampiros empeñados en acabar con Drácula; Castlevania, el castillo

del vampiro que aparece cada cien años (si bien esta regla se rompería al antojo de los programadores)... También instauró la fórmula de jefes y subjefes, junto al uso de armas secundarias ocultas en elementos del escenario. Muy difícil, muy divertido, y muy apreciado por los seguidores de la serie. En ese mismo año, 1986, llegaría la versión **MSX**.

**Castlevania II: Simon's Quest** retomaba el desarrollo para **NES**, pero con elemen-

tos roleros como el uso de llaves especiales y objetos ocultos. **Castlevania III: Dracula's Curse** volvía al estilo arcade del primer juego, pero supuso la primera aparición de los niveles múltiples.

1993 trae **Castlevania Chronicles** para **X68000**, un juego que sentó las bases de futuras entregas en 16 bits. Fue un **Castlevania** clásico, pero más agradable a los ojos. **PSX** tuvo en 2001 un port remozado, con el juego original y también una ver-



xtreme

# REPORTAJE



UN POCO DE PIXEL BASTA  
A base de cortar y pegar cuadritos NES vió nacer a esta super saga emblemática.



SCORE-001000 TIME 0463 BLK 1-02  
PLAYER ENEMY  
P=17 P=10



SUPER CASTLEVANIA (SUPER NINTENDO)

■ sión remozada gráficamente, y de dificultad mucho más equilibrada. El inédito **Rondo Of Blood** fue otro de los juegos de la gran **PC Engine** (en formato **Super CD-ROM**). Este título pionero trajo consigo la mayoría de las innovaciones que definirían la serie. Como el **Item Break**, la habilidad de lanzar un ataque devastador con las armas secundarias. También introdujo a personajes como **Richter Belmont** o **María Renard**. Amo y señor de las subastas de **Ebay**.

**Super Castlevania IV** adoptaba el esquema del **Castlevania** primigenio, recuperando a **Simon Belmont** en su cruzada contra **Drácula**. El látigo sirve ahora como liana improvisada, mientras que el famoso **Modo 7** y un creativo diseño de niveles, enemigos y jefes finales hacían a los fans dar palmas con las orejas. Y como remate la música, con temas barrocos de increíble creatividad.

**Castlevania: Vampire's Kiss** fue la esperada continuación de **Super Castlevania**, con resultados desiguales. Siguiendo el habitual esquema de «oh, no, **Drácula** ha secuestrado a mi novia», el cartucho es una versión actualizada de **Rondo Of Blood** para **PC Engine**. Los gráficos son de lo mejorcito de la etapa final de **SNES**, pero por el contrario pierde matices de su modelo, como el uso de caminos alternativos, que en esta versión se reduce a la anécdota. Asimismo, **Vampire's Kiss** es el último juego realmente difícil de la saga. Y por fin, en 1994 los atribulados usuarios



SUPER CASTLEVANIA (SNES)

DRÁCULA ES UN SOLETE:  
DEJA QUE LE DERROTEN  
SÓLO PARA DIVERTIRNOS

de **Megadrive** recibieron su ración de **Castlevania**. Y menudo festín fue. Ambientado en la convulsa Europa de 1914, el juego permitía controlar a dos personajes distintos, **Eric Lecarde**, de aspecto andrógino y armado con una lanza, y **John Morris**, que con látigo en ristre desciende de los Belmont. **Bloodlines** usa personajes reales de **Stoker**, junto a la brutal **Elizabeth Bathory**, la bruja **Dorottya Szentes**, y hasta al archiduque **Franz Ferdinand** (nada que ver con cierta banda coñazo). Para los más geeks, el juego insinúa que **Eric** es el hijo bastardo de **Alucard** y **María Renard**. No cesan los aciertos: el inevitable castillo no es el





**POR LOS SIGLOS DE LOS SIGLOS** Receta para un clásico imperecedero: cójase un héroe atormentado, use una masa de jugabilidad fabulosa, añada una pizca de rol y use como aliño una música soberbia. En un instante tendrá una Obra Maestra de Castlevania.



único escenario, y Eric y John recorren diversas localizaciones de Europa. Además, dadas sus distintas habilidades con el látigo o la lanza, cada personaje podía recorrer caminos alternativos.

**TOCANDO EL CIELO EN PSX**  
**Symphony Of The Night.** El Juego. Esta maravilla narra no sólo las vicisitudes del hijo de Drácula, sino que también ata muchos cabos sueltos en la cronología Castlevania. Eso por no mencionar el cruel planteamiento que hace de los Belmont, poniendo en su lugar a lo que era una anodina saga de cazavampiros. El artwork de **Ayami Kojima**, la fabulosa música de **Michiru Yamane** (que se explaga con las posibilidades del formato CD), y ante todo la jugabilidad. Tomando prestados elementos de **Metroid**, **SOTN** usaba el castillo de Drácula como único y gran escenario, con cientos de habitaciones independientes.

Alucard podía conseguir nuevas armas, vestimenta y equipamiento, además de mejorar sus atributos y desarrollar habilidades netamente vampíricas, como las transformaciones en niebla, lobo o murciélago. La búsqueda de las mejores armas, los múltiples finales y la posibilidad de rejugarlo como Richter Belmont hacen de **SOTN** un clásico. Un éxito de crítica y público que cuenta con versión para **Saturn**, con nuevos niveles y María como personaje jugable, y la inminente posibilidad de descargarlo de **Xbox Live**.

#### POLÍGONOS: MÁS EFICACES QUE LA CRUZ O EL FIO

Los realizadores pensaron que la capacidad de **Nintendo 64** les permitiría, por fin, lanzar el primer **Castlevania 3D**. Por desidia o falta de perspectiva, se equivocaron. **Castlevania 64** es una entrega ofensiva dentro de la cronología de la saga. ■

## AYAMI KOJIMA, IMAGEN DE CASTLEVANIA



A partir de **Symphony Of The Night**, esta ilustradora japonesa tomaría las riendas del diseño de personajes de Castlevania, hasta su reciente relevo en los juegos de DS. Su estilo, gótico y preciosista, se basa en el uso combinado de témperas y ceras. Sus dibujos multiplicaron la fama de la saga de Konami al hacer de Castlevania un sinónimo de héroes y villanos ambiguos y mujeres de aspecto seductor y peligroso.





CASTLEVANIA 64 (Nintendo 64)



C. - LAMENT OF INNOCENCE (PS2)



CASTLEVANIA - LAMENT OF INNOCENCE (PS2)

## RAREZAS Y MISTERIOS



Castlevania cuenta con adaptaciones apócrifas, arcades inéditos y mutaciones, como los guños de *Sexy Parodius*. También tiene su buena ración de títulos cancelados, como *Bloodletting* para Sega 32 X, cuyos sprites fueron usados en *Symphony Of The Night*. Sega nunca tuvo suerte: *Castlevania Resurrection* desapareció por el fracaso de Dreamcast y desavenencias entre los equipos de Konami en Oriente y Occidente.



C. - circle of the moon (GBA)



C. - Aria of sorrow (GBA)



C. - dawn of sorrow (DS)

EL PRIMER  
INTENTO DE  
LA SAGA  
CON LAS 3D,  
EN N64, SE  
SALDÓ CON  
UN ROTUNDO  
FRACASO

Reinhardt es un Belmont wannabe con látigo en ristre, que alterna control con Carrie, una jovencita dotada de poderes mágicos. Pese a detalles originales, como el paso del día a la noche y la posibilidad de ser infectados por un vampiro, *Castlevania 64* tenía un control horrible y una cámara no menos bochornosa. Sin apenas un año de diferencia llegaría *Legacy Of Darkness*, algo así como la edición «ahora sí, de verdad» de *Castlevania 64*. Junto al soporte gráfico del Expansion Pak y niveles remozados, el juego tenía dos nuevos protagonistas: Cornell, un hombre-lobo, y Henry, caballero de brillante armadura al que primero conocemos como un niño. Lástima que las novedades no incluyeran un control mejorado. Con todo, *Legacy Of Darkness* sigue siendo un placer culpable, gracias a sus jefes finales tremebundos y el curioso efecto de jugar en 3D.

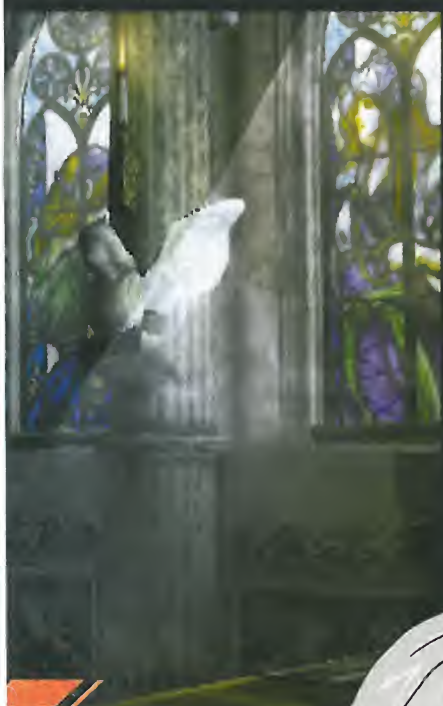
### UN LÁTIGO EN EL BOLSILLO

GBA cuenta con tres juegos consecutivos de Castlevania. *Circle Of The Moon* opta por un desarrollo enfocado en la acción, con el uso de cartas para realizar ataques especiales. En *Harmony Of Dissonance*, Juste Belmont sigue los pasos de su pre-

decesor en *Symphony Of the Night*, es decir, se potencian los aspectos roleros y la exploración abierta. Cierra el ciclo *Aria Of Sorrow*, que casi copia descaradamente a *Symphony* con Soma Cruz, la viva imagen de Alucard... o de su padre, ya que Soma es en realidad la reencarnación de Drácula. En *Dawn Of Sorrow*, para DS, intentaba no ser sacrificado para que Drácula reviviera. *Dawn Of Sorrow* supuso el estreno de un estilo anime en el diseño de los personajes, además del uso creativo del stylus para realizar los Sellos sobre los enemigos finales. Es un gimmick, vale, pero un gimmick divertido.

*Portrait Of Ruin*, para DS, se escinde de *Aria Of Sorrow*. En su lugar este juego es una continuación velada del clásico *Bloodlines* de MD. Jonathan Morris, uno de los protagonistas, es descendiente de John Morris. Su compañera es una



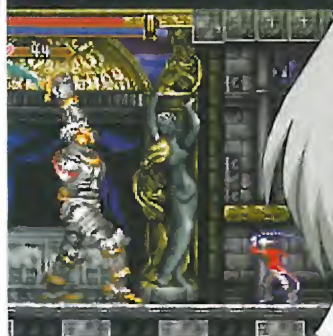


#### CASTLEVANIA - CURSE OF DARKNESS (PS2, XBOX)

Player  
HP 50/100  
50/50



**LUCHA POR SOBREVIVIR** Las últimas entregas en 3D no hacen justicia. Es hora de renovarse o la saga se anclará en las consolas portátiles.



C. - Portrait of Ruin (DS)

pequeña bruja llamada Charlotte. De nuevo el escenario es Europa, esta vez en 1944. Es una aventura de marcado tono anime, buscando una audiencia más juvenil, que alterna el control entre ambos personajes y se vale del *stylus* para golpes especiales. Poderes desbloqueables, personajes clásicos ocultos y respeto hacia sus predecesores hacen de *Portrait Of Ruin* la entrega más notable de *Castlevania* en los últimos años.

#### OSCURIDAD EN 3D

El segundo intento en el terreno tridimensional dio lugar a *Lament Of Innocence* para PS2, que al situarse en 1094 es la primera entrega cronológica de la serie. Leon y Mathias son amigos que tornan en enemigos cuando el segundo se convierte en vampiro como desecho hacia Dios. Esta fresca actualización del clásico rapto

de la novia de Belmont tiene un marcado toque irónico. Por ejemplo, ¿Por qué en *Castlevania* hay ítems ocultos en rocas y antorchas? Pues resultan ser elementos que deja el propio vampiro para ayudar a los cazadores, en un cruel juego del gato y el ratón. Un planteamiento *Metroidvania*, con niveles horizontales, *final bosses* espectaculares y gráficos más que aceptables compensan la desgana música de Yamane y un desarrollo algo monótono. IGA y su equipo lo volverían a intentar con *Curse Of Darkness*. Denostado por la crítica generalista, este título recupera buena parte del desarrollo de *Symphony Of the Night*, con un mapeado de múltiples niveles y un protagonista, Hector, que usa unos avatares llamados Almas Inocentes. Variado e intrigante, *Curse Of Darkness* se ve perjudicado por un motor gráfico anticuado. Los resignados seguidores ven languidecer su franquicia, huérfana de un gran título en las consolas domésticas actuales. Pero tras dos décadas al pie del cañón, es muy difícil que la saga *Castlevania* pueda desaparecer. Lo que si precisa es un nuevo rumbo, y salir de ese refugio calentito que se ha buscado en las portátiles de Nintendo. En Konami han de aprender de los Belmont y, con coraje y arrojo, empuñar su virtual látigo para ofrecer nuevas entregas de la saga, fieles a su clasicismo pero innovadoras. *Castlevania* no se merece menos.



xtreme

# REPORTAGE



STAGE #26



# GAME CUBE

## HISTORIA POLIÉDRICA

LOS CABECICUBOS STAN BY, EVIL PRINCESS, NEMESIS, JOHN TONES

LA SUSTITUCIÓN DE TODAS LAS CONSOLAS QUE HASTA HACE NADA POBLABAN NUESTROS SALONES POR SUS DESCENDIENTES DE NUEVA GENERACIÓN ES INMINENTE. POR ESO, HEMOS DECIDIDO DEDICAR UN REPASO A LA CONSOLA MENOS ARROLLADORA DE LA ANTERIOR GENERACIÓN. EL CUBO DE NINTENDO.

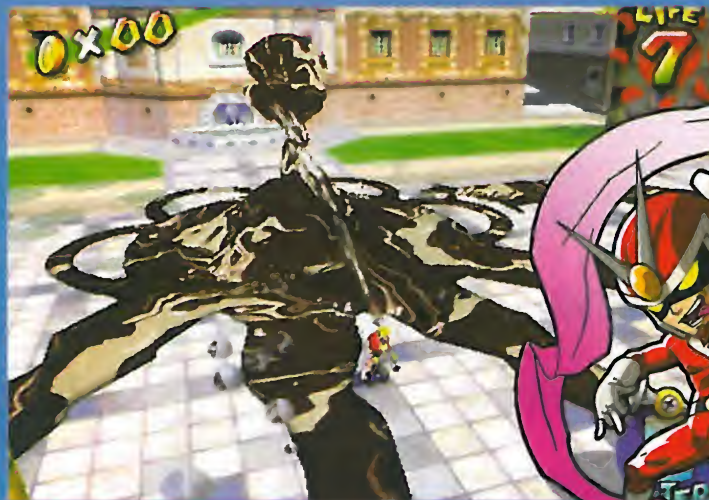
Nintendo GameCube ha acabado siendo un fracaso. Entendámonos: fracaso en los términos de la salvaje competencia multinacional del ocio electrónico. Por mucho azucar que le añadamos a la pildorita, la consola ha estado casi constantemente por detrás de sus competidores, PS2 y Xbox. Lo que no quita para que siempre nos haya caído simpática. Empezando por aquel video promocional que enfrentaba a dos samurais en un cubo transparente, y que a muchos nos dejó turulatos. La consola salió al mercado japonés en septiembre de 2001, y dos meses des-

pués en EE.UU. No la teníamos en Europa hasta mayo de 2002. GameCube era (y es) muy superior técnicamente a la bestia perdedora de Sony, y algunos auguraban el retorno del reinado de Nintendo. Presentaba un procesador potente (un PowerPC a 485 MHz) y una GPU impresionante (la llamada Flipper, una R3 desarrollada por Nintendo y ArtX, a 162 MHz y con cuatro pipelines...). Parte de la intención de Nintendo era crear una plataforma más asequible y equilibrada de cara al desarrollador que la anterior N64, de arquitectura exprimirse pero complicada. Se buscaba

atraer a compañías de desarrollo third-party, con las que Nintendo se implicó para no cerrar GameCube a los juegos multiplataforma. Sin perder, eso sí, la tradicional base de los juegos exclusivos que han hecho celebre a la compañía nipona. Así pues, Nintendo tenía en el mercado una consola barata (199\$ en su lanzamiento), potente y cómoda, a priori, para el desarrollador. Sin embargo, a día de hoy GameCube ha vendido unos 21 millones de unidades. Poco frente a la astronómica cifra de PS2 (111 mill.) y la más modesta pero superior Xbox (24). ¿Qué falló?

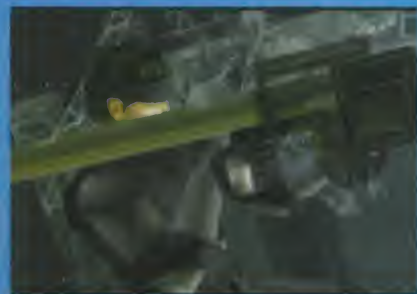






Primer problema: el soporte de la consola, el GameCube Game Disc, de tan solo 1.5 GB, creado ad-hoc por Matsushita. Frente a los 8.5 de los DVD dual layer de sus competidores, la desventaja es clara. Muchos juegos tenían que prescindir de cantidades considerables de audio y video, y la compresión de estos era más acusada en GC, pese a su superior capacidad procesal. Además, se la asoció pronto a contenidos más infantiles o familiares, y algunas grandes franquicias, consumidas masivamente por el grueso del consumidor, no llegaron a GC (GTR, etc.). Junto al duro golpe que supuso a finales de 2002 la subida del

yen y la caída en picado de las ventas de Nintendo (y su valor en bolsa), la cosa se complicaba. Algunos desarrolladores, ante las dificultades del desarrollo para GC y los escasos beneficios obtenidos, retiraron su apoyo a la plataforma (Eidos, por ejemplo, lo hizo en 2003 tras Hitman 2). Nintendo bajó el precio de la consola a 99€ en 2003, además de detener temporalmente su producción para reducir costes. Estas medidas y algunos títulos punteros han permitido que GameCube subsista y mantenga unas ventas estables, en Japón especialmente. Perjudicada por decisiones muy cuestionables, empezando por el soporte de sus propios progenitores, es el momento ideal para recuperarla, y más teniendo en cuenta que sus juegos se pueden ejecutar desde una Wii.



## PERIFÉRICOS

Toda consola que se precie cuenta con su propio catálogo de periféricos. GameCube fue la primera consola en contar con un mando inalámbrico oficial: el WaveBird. Menos oficial es el Free Loader, un pequeño disco para que puedas probar en tu consola juegos importados de otra región (como Winning Eleven). Revisa nuestra selección y marca los que te falten.

**MICRO** Lejos de finalidades musicales, se utiliza para comandos de voz en Odame y las entregas 5 y 6 de Mario Party.

**GAME BOY PLAYER** Conectado en la parte inferior de GC, permite disfrutar de los juegos de GameBoy en pantalla grande.

**MÓDEM ADAPTER** Lo único que justifica su existencia es la saga Phantasy Star Online.

**DK BONGOS** Como un Guitar Hero con dos bongos. Sirven para sendas entregas del imprescindible Donkey Konga y para el plataforma Donkey Konga Jungle Beat.

**CABLE GBA** Mas allá de intercambiar Pokemons o datos en juegos como Metroid, necesitarás cuatro para disfrutar plenamente de The Legend of Zelda: The Four Swords Adventures.



# SUPER MARIO SUNSHINE

Si hay un personaje que ha sido capaz de proporcionarnos momentos antológicos en todas y cada una de nuestras consolas Nintendo, su nombre es Mario, su profesión, fontanero italiano y cada aventura que protagoniza consigue rayar la categoría de obra maestra (cuando no reinventarla...). En GameCube, encontramos incontables horas de diversión con **Super Mario Sunshine**, un título que contaba con una estética algo diferente a la de entregas anteriores, y es que esta vez pillamos a Mario lejos del Reino Champiñón, a punto de comenzar unas vacaciones en la soleada isla Del-fino, cuyos lugareños tienen poco que ver con losgos y gombas. Pero la mayor novedad era el ACUAC, un polémico artificio entre fumigadora propulsor y jet pack que para muchos chirriaba en exceso pero que multiplicaba las posibilidades jugables... Remojarse o morir, que dirían por ahí...



**A PRUEBA DE NERVIOS** Algunos niveles parecían ideados por el mismísimo Salén. Hasta Melongasoli llegó a perder la paciencia con la fase de los sellos en hojas de nenúfar...



## MARIO PARTY

Realizar esta comparación tal vez sea permitirme demasiadas licencias, pero con Mario Party pasa algo parecido que con la serie Sensación de Vivir: ahora puedes renegar todo lo que quieras, pero si te pilló en la edad adecuada, no sólo lo probaste, sino que además te enganchó. Prácticamente a entrega por año, GameCube ha contado nada menos que con cuatro de estas recopilaciones de minijuegos en forma de party game que pronto regresarán, aunque ya en formato Wii.



## SOUL CALIBUR II

No tuvo el éxito que se merecía para para nosotros, y con el permiso de los fanáticos de Super Smash Bros., va el mejor juego del escamoteo repertorio de lucha con el que cuenta GameCube, cuya versión es equiparable a la de Xbox y superior en cuanto a gráficos y cargas a la de PS2. Además donde en las consolas de Sony y Microsoft PS2 y Xbox aparecían Heihachi Mishima y Spawn (último que DDA lea de Tecmo), para la de Nintendo el elegido fue nada menos que Link.

# THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER

Aunque abundan las críticas hacia el **Zelda** de GameCube (entre ellas las del propio Miyamoto, que no quedó contento con el resultado), lo cierto es que es una obra maestra a reivindicar. Supuso una ruptura, en estética y mecánica, respecto a *Ocarina Of Time*. El look de cartoon, la necesidad de recorrer en barca grandes distancias (la acción transcurre sobre un Hyrule anegado por las aguas) y la conectividad con GBA (podías usar su pantalla como mapa) fueron algunos de sus logros. Como curiosidad, las primeras 25.000 unidades que llegaron a España se acompañaban de un disco extra con los **Zelda** de Nintendo 64 y los de NES.







## TALES OF SYMPHONIA

Tercero en la serie tras Tales Of Destiny y Tales Of Phantasia, el RPG de Namco, exclusivo para GameCube, supuso el salto definitivo a las 3D. Mantenia, claro, el sistema de batallas entre la acción y la estrategia que dieron lustre a estos títulos. Poco rol, pero bien avenido. Y muy japonés.



## BATEN KAITOS

De los desarrolladores de Xenosaga llegó a GameCube en 2003 este magnífico y exclusivo RPG publicado por Namco. No sólo es uno de los pocos juegos de rol del catálogo de la consola, sino que, a su modo, resulta ciertamente único, en parte debido al sistema de combate y a la particular gestión de inventario a partir de las Magnus, cartas mágicas que capturan la esencia de los objetos. El combate también se basa en las cartas, empleando la esencia de diferentes armas o ataques mágicos elementales, en una especie de versión propia y muy original de Magic. **Baten Kaitos** cuenta también con una cuidada imaginería de aires arábigos, desde el título -el nombre de una estrella en árabe- a los personajes alados y las ciudades volantes.

**SIN OCEANOS** Como mandan los cánones del RPG, el mundo de Baten Kaitos es muy particular.

## FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Desde Final Fantasy VI, no había aparecido ningún juego de la serie en una consola de Nintendo. Con Crystal Chronicles, Square Enix creó The Game Designers Studio, que se dedicaría en exclusiva a crear títulos de la franquicia para Nintendo. El juego salió a la venta en 2004 (2003 en Japón) y es un buen ejemplo de cómo a los fans no hay quien los entienda. La principal queja que hubo con respecto a **Chronicles** fue la sustitución del combate por turnos por un sistema a tiempo real. Además, redujo notablemente la cantidad de video full motion. **Chronicles** fue un FF diferente. Un pecado, ya se sabe.



**CAMBIO** Crystal Chronicles se acercaba un poco más a los juegos de aventura tipo Zelda. Algunos cambios no fueron muy bien tolerados.



## FIRE EMBLEM

A juzgar por esta página, no anda GameCube escasa de RPGs. Y aunque no es completamente cierto, algunos buenos títulos sí tiene. Path Of Radiance fue la entrega de la serie Fire Emblem para GameCube, serie que no contaba con un nuevo título desde SNES. Se trata de rol estratégico, entendido como sólo los japoneses parece que lo entienden: fantasía medieval, tramas elaboradas y fijación por el combate por turnos sobre tablero. Todo a través del prisma de la estética manga, claro. Esta entrega, no obstante, daba los pasos adelante necesarios. Y no sólo gráficamente.







## RESIDENT EVIL

Tras **Resident Evil - Code: Veronica**, el creador de la serie Shinji Mikami decidió que las siguientes entregas saldrían en **GameCube**. Los resultados fueron espectaculares: un remake de la primera entrega llamado **Resident Evil** con un guión que huía del estilo de terror de bajo presupuesto del abuelo **RE**. **Resident Evil Zero** es, cronológicamente, el primero de toda la serie. Nuevos escenarios preciosistas, terror extremo y una casi revo-

lucionaria mecánica de juego que obligaba a controlar dos personajes simultáneamente. El culmen llegó con **Resident Evil 4**, un increíble apocalipsis de visceras y costumbrismo surreal que se aleja temáticamente del horror zombi y acabó siendo multiplataforma a causa de los insostenibles lamentos de los usuarios de **PS2**.



## METAL GEAR SOLID - THE TWIN SNAKES

El propio Hideo Kojima encomendó a Silicon Knights (autores de **Eternal Darkness**) este remake del legendario **MGS**, que se benefició no sólo de unos gráficos a la altura de **GameCube**, sino de algunas mejoras heredadas del **MGS2**: **Sons Of Liberty** de **PS2**, como la posibilidad de disparar en primera persona. Ryuhel Kitamura, director de películas como **Azumi** o **Versus**, se encargó de aportar más espectacularidad a algunas secuencias, como el primer encuentro entre **Solid Snake** y el **Ninja**.



## VIEWTIFUL JOE

Otro de los juegos emblemáticos del llorado **Clavier Studio** nació como exclusiva para **GameCube**. Aunque la serie ha acabado perdiendo levemente el rumbo, las primeras entregas eran enloquecedoras epopeyas de acción marcial que homenajeaban a títulos clásicos y que poseían una estética de animación vanguardista ciertamente única.



## KILLER7

Uno de esos juegos que o te encanta o detestas. A su favor cuenta con unos gráficos *cel-shading* y un estilo arrebatadoramente cool, además de un punto de partida tan seductor como el de manejar a las siete personalidades de un asesino en serie esquizofrénico. Lo que mucha gente no entendió fue su particular mecánica sobre raíles y el paso de tercera persona a primera para disparar con precisión a unos enemigos que alertaban de su presencia con una macabra carcajada y sólo se hacían visibles tras pulsar el botón **R**. Para quien escribe, una magistral propuesta de **Capcom**, radicalmente original y demasiado arriesgada como para que **ER España** se molestara en subtitularla.



**SUDA 51** Además de **Contact** (DS) prepare **No More Heroes** (Wii), en la línea de **Killer7**.







## SUPER MONKEY BALL

Otra pequeña joyita cuyo éxito exclusivo en GameCube le llevó a disfrutar de varias secuelas y ports multiformato. La sencillez de su planteamiento, que recuerda al clásico Marble Madness, el estridente diseño de decorados y personajes (¡monos orejones encerrados en esferas!... ¿quién puede resistirse a eso?), la locura multijugador y la férrea mecánica del juego, exigente pero adictiva, lo han convertido en un clásico que, por suerte o por desgracia, ha sobrevivido a sus abundantes sucesores.



## METROID

Nadie pensaba que llevar la mítica saga *Metroid* a entornos tridimensionales y a una perspectiva de primera persona fuera buena idea. Nunca había sido tan satisfactorio estar equivocado: el estupendo sistema de autoapuntado de Samus; el estudiadísimo diseño del HUD; la equilibrada mezcla de acción, exploración y plataformas; los titánicos final-bosses; y sobre todo, la tristísima, inquietante y decadente ambientación de los planetas que vertebran el desarrollo de *Metroid Prime* y *Metroid Prime 2: Echoes*, todo negrura y desolación. Pocos videojuegos han disfrutado de una ambientación tan arriesgada, brillante y sutil.



## STAR FOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET

*Star Fox Adventures* fue el último juego que **Rare** desarrollara para **Nintendo**, antes de su compra por **Microsoft**. Supuso también, además, un cambio notable en la serie, que ya había tenido representación en **SNES** (*Star Fox*) y **Nintendo 64** (*Star Fox 64*): el juego dejaba de ser un shooter de aviación y se pasaba al género de la aventura 3D. Fox McCloud correteaba

ahora a pie, bastón místico en mano, por el colorido -y al borde del apocalipsis- mundo de *Dinosaur Planet* (**Rare** usó los brillantes restos de un título cancelado que iba a llamarse precisamente así). Esta rupturista entrega de la serie se acercaba, pues, a la dinámica de un *Zelda*. Aunque, eso sí, sin dejar de lado algunas misiones de pilotaje, por los viejos tiempos.



## STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON 2

La secuela del *Star Wars Rogue Squadron* para **Nintendo 64**, desarrollada por **Factor 5** y publicada por **LucasArts**. *Rogue Leader* también centraba su atención en el *Rogue Squadron* liderado por **Luke Skywalker**. El juego recreaba los grandes enfrentamientos de las tres películas de la trilogía original, desde la batalla de *Yavin* a la de *Endor*, sin olvidar *Hoth* y otras tomadas directamente de las novelas y los cómics de los ochenta. *Rogue Leader* resultaba absolutamente espectacular tanto en lo gráfico (siendo uno de los pocos juegos para **GC** que abusaba, para bien, del bump mapping) como en su profundo conocimiento de la saga.





**DEDICATORIA** Para Olimar, de un Pikmin rojo, una de Los Planetas: Devuélveme la pasta que me debes.

## PIKMIN

Por fortuna, en el mundo de los videojuegos todavía quedan unos cuantos Reyes Midas que, como el maestro Miyamoto, son capaces no sólo de convertir en oro, sino también de llenar de magia todo lo que tocan. Entranables a la par que misteriosos y con tres estadios de evolución, los Pikmin son la antítesis de lo que esperar encontrar en el género de estrategia. Porque, aunque no lo parezca, estamos ante un juego de estrategia donde cuentas con tres tipos diferentes de soldaditos (cinco en la segunda entrega) capaces de realizar las más duras tareas, pero que deberán irse a dormir antes de que caiga el sol.



**TOMA 2** La segunda entrega añade dos nuevos tipos de Pikmin, dos Capitanes para diversificar escuadrones, modo doble y alivia la presión temporal a la hora de cumplir con las tareas.



## ANIMAL CROSSING

Aunque en el mercado occidental haya hecho falta la llegada del Wild World de DS para popularizar el universo de Animal Crossing, los japoneses ya enloquecieron con él en los tiempos de Nintendo 64. En Europa tenemos una conversión de la primera entrega para el cubo pero con una carencia que le impidió triunfar: el modo on-line. Y es que aunque podemos interactuar con otros usuarios a través de Memory Card, el resultado no es el mismo ni de lejos que el de la enorme comunidad virtual de jugadores de Nintendo DS.



## LUIGI'S MANSION

Como bien saben Prudencio Indurain, Ralph Schumacher o el propio Luigi, la sombra de un hermano mayor es alargado sobre todo cuando tu antecesor es un ganador nato. El pequeño de los hermanos Mario protagonizó su propio título en una mansión que tenía que limpiar de fantasmas con la ayuda del Succionante 3000, un invento salido del mismo laboratorio que el ACUAC de Mario Sunshine. Luigi's Mansion es un título muy ameno y perfectamente adaptado al mando de GameCube, pero que palidece si lo comparamos con una aventura del hermano que viste de rojo.



## ETERNAL DARKNESS

Eternal Darkness es una aventura que vio la luz cuando la pequeña consola de sobremesa de Nintendo aún no había llegado a sus horas más bajas, cuando todavía no extrañaba a nadie que pudiera contar en exclusiva con juegos de calidad sin la necesidad de recurrir a ninguno de los grandes personajes de Nintendo. En esta ocasión, la protagonista era una joven

llamada Alex, aunque a lo largo del juego íbamos recorriendo diferentes períodos históricos en la piel de diversos antepasados de la familia Rolvas. Haciendo honor a su sobrenombre (*Sanity's Requiem*), **Eternal Darkness** añadía a los habituales medidores de magia y salud la cordura, cuya pérdida provocaba originales efectos como hormigas corriendo por la pantalla, desmembramientos varios o hasta la simulación del final de la partida. Inolvidable.



30th Anniversary

REPORTAJE



NO NOS GUSTA HACER GENERALIZACIONES. NADA. PERO DE CUANDO EN CUANDO SON UN MAL NECESARIO PARA HABLAR DE SEGÚN QUÉ TEMAS. ASÍ QUE VAMOS ALLÁ. EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS EXISTEN DOS TIPOS DE JUGADORES. DOS. QUE SE DICE PRONTO.

# casual games

EL JUGADOR ACCIDENTAL

STAN BY









xtreme

# REPORTAJE



BUSCAMINAS Y  
SOLITARIO: LA  
ABSTRACCIÓN AHOR-  
RA TAN DE MODA.  
ANTES ERA POR  
PURA NECESIDAD



## 10 Momentos Casuales

### Tetris

La primera vez que uno hace, de pura chiripa, cuatro líneas simultáneas en el soviético y ultraadictivo Tetris.

### Buscaminas

Cuando, después de destapar una mina mil veces, uno entiende para qué sirven los numeritos.

### Móviles

Primera y única partida al impracticable Driv3r para móvil.

### Wii Sports

Celebración jolgoriosa con el primer homerun en Wii Sports.

### Brain Training

Ese inevitable momento de extrema vergüenza cuando uno es consciente de estar gritando colores a una consola portátil.

### Singstar

Destrozando Girls Just Wanna Have Fun. «Prometes», dice. ¡Ja!

### iPacman

Una partida de Pacman en el iPod. Retro + diseño state-of-the-art = el colmo de lo cool.

### Los Sims

Tu Sim se ha quedado embarazada tan sólo a base de frases bonitas y flirteos ortopédicos...

### Animal Crossing

Vuelves a Animal Crossing después de meses para descubrir tu casa llena de cucarachas y las malas hierbas invadiendo tu pueblo. No hay derecho.

### Juegos en Flash

Maldita sea, tu jefe ha vuelto a pillarte minimizando torpemente el Zuma. Él tiene más maña que tú con el Alt-Tab.

Está el **hardcore gamer**, el que juega a todo y/o es aficionadísimo a uno o dos géneros. Vive su afición devotamente y, muchas veces, sin atisbo del más mínimo criterio. Por otro lado tenemos al **casual**, que englobaría tanto al **hardcore wannabe** - entran en este grupo la mayoría de adultos con algo de vida que pueda calificarse como tal y falta de tiempo- como al **casual** de verdad. **Hardcore casual** podríamos llamarlo, si no fuera un término contradictorio en sí mismo. El que por hache o por be apenas se ha acercado a un videojuego y, la mayoría de las veces, ni siquiera sabe qué es, cómo funciona o, directamente, cómo se enchufa una consola. El que, sin embargo, acaba descubriendo algo en el mundo del pixel y los polígonos que le hace probar -reincidentemente- eso de los videojuegos. Este es el que nos interesa. O, más concretamente, las causas y el objeto de ese descubrimiento.

### ¡ENVÍO!

Todo empezó con las cartas. **Microsoft** lanzó en 1990 la versión 3.0 de su interfaz gráfica **Windows**, y en ella incluyó una versión electrónica del **Klondike**, una modalidad del tradicional juego de cartas **Solitario**, o **Patience** como lo llama(ban) en Inglaterra. El **Solitario** fue desarrollado por un becario, **Wes Cherry** con diseños de **Susan Kare**, una de las pioneras del diseño informático y de los inicios de Macintosh. Ya existía una versión de 1984 del

### famoso

juego de cartas para dicha plataforma (**Mac**), pero fue **Windows** la que lo popularizó. En una época de creciente consolidación de los sistemas informáticos en las oficinas -y ya sabemos que **Windows** acabó siendo el sistema operativo más usado-, un juego de cartas era idóneo para echar un ratito de descanso a hurtadillas y holgazanear un poco.

Otro de los juegos incluidos en las versiones 3.x de **Windows** fue **Buscaminas**, esa tontería minimalista que aseguraba grandes quebraderos de cabeza y pausas más largas de lo pretendido. Estos juegos presentaban la principal característica de los **casual games**: inmediatez, mecánica sencilla y rápidamente asimilable y, supuestamente, poca dedicación. Posteriormente, **Microsoft** introduciría otros juegos en su software (**FreeCell**, **Spider**), llegando a sacar a la venta incluso una compilación, el **Microsoft Entertainment Pack** (1990).

Pero, ¿fue ése el comienzo? Lo cierto es que otros juegos que luego se harían populares entre -principalmente- los trabajadores aburridos del mundo, habían tenido ya versiones antes de la llegada de **Windows**. El mismo **Solitario**, como ya hemos dicho, o el **Buscaminas**, cuyo **gameplay** básico ya estaba más o menos presente en algunos puzzles de los 80 (**Mined-Out**, **Yomp**). Otro que se





hizo popular rápidamente fue el **Taipei** (**Windows**), adaptación del juego tradicional chino **Mahjong**, y del que ya se hicieron algunas exitosas versiones también en los ochenta, siendo la más conocida el **Shanghai de Activision** (en 1986 siendo la primera compañía, seguramente, que popularizó este juego). Pero casi paralelamente al éxito de estos juegos de ordenador, en 1989 **Nintendo** había lanzado la **GameBoy** junto al ya legendario **Tetris**, que se convirtió rápidamente en un juego de amplio espectro y penetró en algunos grupos de población (mujeres, por ejemplo) no habituales.

¿Por qué estos juegos hicieron que personas sin inclinación aparente por el videojuego se convirtieran en jugadores ocasionales? El aburrimiento laboral parece la primera causa, aunque más bien sería el detonante. Siempre estaba la opción de hacer pajaritas de papel, como Juan López (AKA Superlópez). El atractivo proviene de la tradicional afición por el ser humano a jugar, que se ha traducido en innumerables juegos de mesa e ingenio a lo largo de la historia. Más allá de lo obvio, el acierto del **Solitario** fue mirar a esa tradición jugona y presentar algo conocido por todo

jugador potencial: las cartas. La relación de **Buscaminas** o **Tetris** con dicha tradición es algo más compleja, pero bajo una apariencia novedosa reside el mismo componente clásico de ingenio. **Tetris**, por ejemplo, y salvando las distancias, no dista mucho de un **Tangram** bajo la ley de la gravedad. No era, pues, excesivamente complicado que una persona con acceso a un medio informático acabará, al menos, probando un juego que entroncaba directamente con tradiciones ancestrales e, incluso, folclóricas.

#### ESTRATEGIA DE ANDAR POR CASA

A la sombra de los juegos para **Windows** y **Tetris** (y sus clones) surgieron más títulos dirigidos a jugadores ocasionales, especialmente a partir de la expansión de Internet durante los noventa y del uso cada vez más extendido de Javascript y Flash en los sitios web. Aparecen así los primeros juegos *on-line* y las páginas dedicadas a juegos rápidos, de mecánica sencilla y controles mínimos (clicks de ratón). Sitios como los actuales **Timetrasher.com** o **Gamingatwork.com** son indicativos, desde su nombre, del público de estos juegos, que se alejan del puzzle más tradicional para

incluir mini-juegos de acción, conducción, habilidad... Aún así, uno de los juegos flash más celebres fue **Bejeweled** (PopCap, 2001), que no deja de ser un clon de **Tetris**.

Pero el siguiente salto evolutivo proviene, curiosamente, de la estrategia. Cuando en 2000 aparece el juego **Los Sims**, miles de jugadores (tal vez habría que decir jugadoras) se acercan casi por primera vez a un ordenador para entretenerse. Y en esta ocasión, la experiencia de juego resulta mucho más absorbente que con aque-





xtreme

# REPORTAJE



## LOS JUEGOS CASUALES ENTRONCAN CON LA NOCIÓN CLÁSICA DE «JUEGO» CON SINGULAR ACIERTO

Los primeros juegos rápidos y sencillos. No deja de ser estrategia para tontos, pero ya no se trata de echar cinco minutillos (o media hora) delante de la pantalla. La inmediatez se transforma en cierto grado de obsesión, pero los jugadores siguen siendo ajenos a la globalidad del videojuego como afición. El origen de **Los Sims** está en *SimCity*, que ya anticipó algo más tímidamente este efecto.

### CANTA, SALTA, BAILA

Algo tenía que hacer la industria consolera para atraer a tanto jugador ocasional cuyo número crecía sin parar. **PocoCap**, la desarrolladora americana que cosechó fama precisamente con varios *casual games* a principios del nuevo siglo (**Bejeweled** en 2001, **Zuma** en 2003), dió recientemente algunas cifras interesantes: en los últimos cinco años, sus juegos se han descargado 175 millones de veces, y han confirmado que la mayoría de sus usuarios son mujeres, un 58%, y mayores de 35 años en un 75%. La compañía de estadística **comScore Media Matrix**

asegura que a día de hoy los juegos casuales cuentan con unos cien millones de usuarios en **PC**, sin contar juegos para móviles (que también llevan unos años proliferando, en ocasiones como ports de arbitrario acierto de títulos de consola). Sirven para hacerse una idea del crecimiento loco que ha experimentado la población de *casual gamers* en la última década.



El primer movimiento serio de la industria por atraer a esa masa a las consolas de sobremesa lo encontramos, seguramente, en el **Eye Toy** de **Sony**: juegos de mecánica tan sencilla como agitar los brazos que hicieron furor entre niños y adultos. Con énfasis, precisamente, en estos segundos. Posteriormente vendría otra pirueta exitosa de **Sony** al trasladar dignamente el fenómeno del karaoke a su **PlayStation** con **Singstar**, otro clásico reciente en fiestas y jolgorios.

La ofensiva definitiva, en cualquier caso, vendría de Japón. **Nintendo DS** (2004), con un **Nintendogs** que sigue una línea similar a **Los Sims** (simulación ligera de realidad...) y toda la serie de juegos enfocados abiertamente -ya era hora- a generaciones que han superado la mediana edad (**Brain Training**), abrieron el camino para la más reciente **Wii**, que ha ocasionado que quien suscriba vea por primera vez a personas que jamás han sentido un interés mínimo por los juegos pasar horas atizándole a los bolos o al golf.

La industria está decidida por fin a que el jugador ocasional cada vez lo sea menos (móviles, descargas, juegos en el **iPod**, karaokes, sensores de movimiento), aunque éste se deje querer sólo a ratos y le guste hacerse el remolón. Del romance, eso sí, todos sacamos tajada.



LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

# PlayStation<sup>®</sup> 2



REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

#73 / FEBRERO 2007

ESPAÑA: 6,00 €

CANARIAS: 6,15 €

¡LOS PRIMEROS JUEGOS DE  
PLAYSTATION 3 A EXAMEN!

## RESISTANCE FALL OF MAN

VIRTUA FIGHTER 5  
MOTORSTORM  
CALL OF DUTY 3  
RIDGE RACER 7  
VIRTUA TENNIS 3  
F.E.A.R.  
NBA 2K7...



GHOST RIDER

¡TE REGALAMOS LAS PRIMERAS  
PÁGINAS DEL CÓMIC!

GHOST RIDER



¡VOTA...

LOS MEJORES  
JUEGOS  
DE 2006



...Y GANA  
UNA PS3!

## ASSASSIN'S CREED

REPORTAJE EXCLUSIVO DE LA AVENTURA MÁS ESPERADA DEL AÑO

Final Fantasy XII | Prince Of Persia Rival Swords | Okami | Capcom Puzzle World | UEFA Champions League | God Hand Y MUCHOS MÁS ...

# 11

## DEMOS JUGABLES

01. FIFA STREET 2
02. PRO EVOLUTION SOCCER 6
03. FIFA 07
04. SINGSTAR ROCKS!
05. EYETOY: PLAY SPORTS
06. OKAMI
07. FIGHT NIGHT: ROUND 3
08. SUIKOON TACTICS
09. SONIC RIDERS
10. TOMB RAIDER LEGEND
11. RUGBY 06



GRUPO ZETA



extreme

SUPER NUEVO

CHIARAFAN

# RESISTANCE: FALL OF MAN

POR ENÉSIMA VEZ. ¿ESTO  
NO ES UN SHOOTER BÉLICO  
DE LA SEGUNDA GUERRA  
MUNDIAL CON BICHOS?

Y es que eso es lo que pensó (y aún piensa) la mayoría del público que asistió a su presentación mundial, que tuvo lugar durante el E3 de hace un par de años. El espectacular montaje de imágenes de los futuros juegos de PlayStation 3 (la mayoría de ellas no se correspondían con la realidad) escondía en su interior una producción de **Insomniac** (los mismos de *Ratchet & Clank*) cono-

cida por entonces como *I-8* (seguramente refiriéndose a que se trataba del octavo proyecto de la compañía). Desde entonces, **Resistance** se ha convertido en el título del catálogo inicial de PlayStation 3 que más hype ha generado entre los fans. Tras jugar durante unas cuantas horas con la versión final en castellano, podemos decir sin miedo a equivocarnos que tanta expectativa no se verá defraudada, y que tiene todas las papeletas para convertirse en el *Halo* de PS3 (no se me ocurre un ejemplo mejor de juego de lanzamiento genial). Pretendiendo reescribir la historia del siglo pasado, los programadores han creado un pasado imperfecto en el que la humanidad, casi derrotada, se enfrenta a una amenaza desconocida en



## SEÑALES



### MUNICIÓN

Muestra el arma equipada en ese momento, la munición disponible y las granadas.



### ARMAS

Pulsando R2 la acción se detendrá y podrás acceder al intuitivo menú de armas.



### VIDA

Dividida en cuatro segmentos, cada uno de ellos se recarga sólo si no se vacía del todo.

ALTA RESOLUCIÓN? El juego no hace uso de los 1080p de resolución de PS3. Eso sí, en 720p ya se ve de fabula.





# RESISTANCE: FALL OF MAN E S P E C I A L PLAYSTATION 3

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
**MARZO DE 2007**

...GÉNERO SHOOTER SUBJETIVO QUIMÉRICO  
...PAÍS EE.UU. ...COMPAÑÍA SONY C.E.  
...DESARROLLADORA INSOMNIAC  
...JUGADORES 1-40  
...MODOS DE JUEGO 2 ...ONLINE SÍ  
...WEB WWW.INSOMNIACGAMES.COM



## EN CUATRO LINEAS

Shooter en primera persona que mezcla la ambientación propia de Call Of Duty con alienígenas.

## QUÉ CUENTA

La Europa de los años cincuenta es asolada por una raza alienígena conocida como Las Quimeras. La última esperanza de la humanidad recae en un convoy enviado por los americanos.

## SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA EL PLANETA DE LOS SIMIOS



## LOS CREADORES

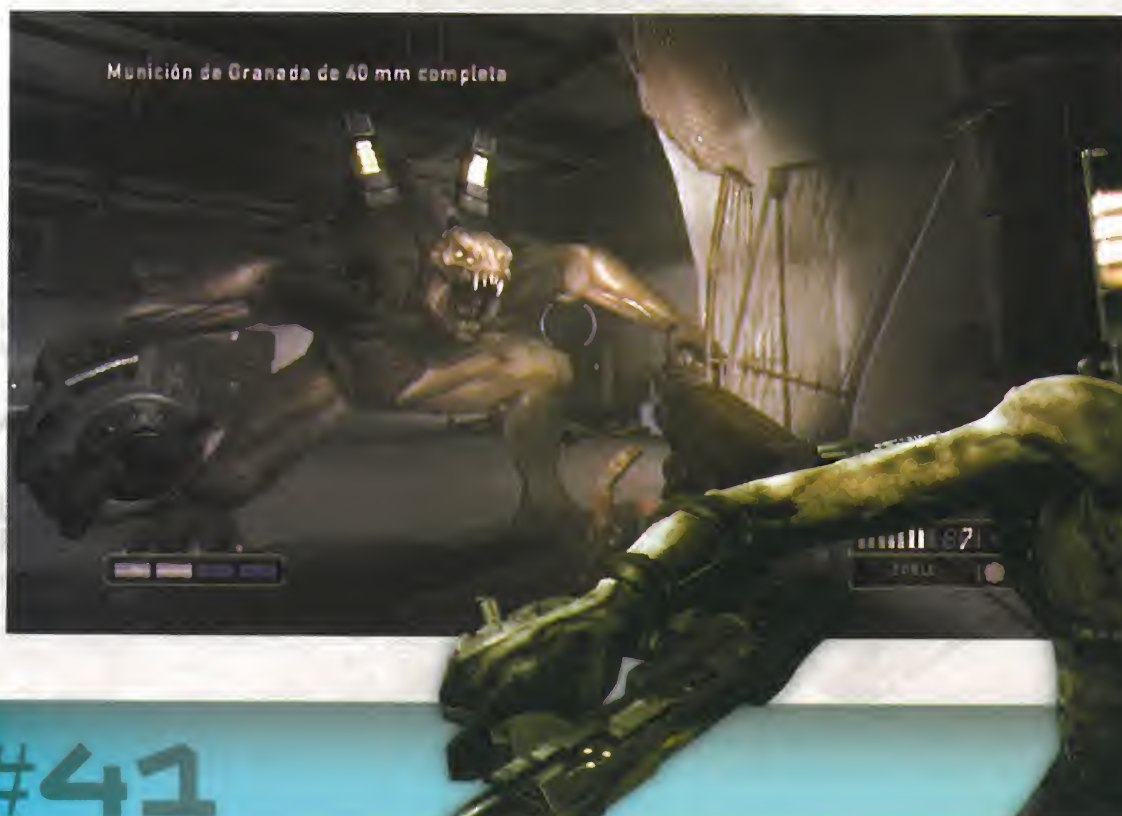
INSOMNIAC GAMES: Compañía americana fundada en 1994, alcanzaron la fama gracias a la serie Spyro The Dragon en PSone, y siguieron triunfando con las cuatro entregas de Ratchet & Clank para PS2. Muy amigos de los chavales de Naughty Dog.

forma de seres alienígenas con muy malas pulgas, y con la mala costumbre de exterminar y/o transformar a los pocos humanos que quedan. Como si de **Julia Roberts** en *Notting Hill* se tratara, el protagonista del juego es un americano en Gran Bretaña. Un tipo duro que deberá abrirse camino entre hordas de Quimeras empuñando algunas de las armas más originales y divertidas que se han visto en un juego de este tipo, desde misiles dirigidos a rifles de francotirador que ralentizan el tiempo, pasando por pistolones cuyos proyectiles atraviesan las paredes. Sin duda, uno de los puntos fuertes del juego. Otro de ellos es la cuidada y tenebrosa ambientación, que recoge lo mejor de los *survival horror* (sustos a go-go), lo mezcla con un escalofriante y variado diseño de

enemigos, le añade un ambiente opresivo y desasosegante y lo sirve calentito. Gigantescos escenarios de la Inglaterra de los años cincuenta donde se desarrollan batallas campales que parecen extraídas de un *Call Of Duty* se alternan con momentos de introspección recorriendo pasajes mucho más claustrofóbicos, donde la muerte acecha en cada recodo. La elevada inteligencia artificial de los enemigos y las grandes posibilidades de las armas hacen que no sea todo disparar sin ton ni son: la estrategia tiene algo que decir. Podrás unirte a un amigo para librar la campaña en Modo Cooperativo, o a otros 39 para disputar partidas por Internet en alguno de los modos de enfrentamiento. El mes que viene, el veredicto definitivo.

CON UN PAR. Nathan es yanqui. Come pollo frito con las manos y llama «soccer» al fútbol.

VER CIUDADES INGLASAS DESTRUIDAS POR COMPLETO ES UNA EXPERIENCIA EXTRAÑAMENTE GRATIFICANTE







\_CHIARAFAN

# MOTORSTORM

NO HABÍAMOS VISTO TANTA SUCIEDAD SALPICANDO DESDE EL ENCUENTRO DE NÉMESIS CON LA TARTA DE CHOCOLATE DE DIANA RADETSKI...

Como si de un anuncio de Skip se tratara (pero sin la insoportable madre/chacha empeñada en lavarte la ropa), en **Motorstorm** la suciedad en forma de barro salpica al jugador desde la primera partida. Los responsables del esperado proyecto de **Sony C.E.** fueron también los escargados de dotar a **PlayStation 2** de **WRC**, la saga de simuladores de rallies (con licencia

oficial y todo) más realista del mercado. Por lo que hemos podido jugar a la versión final japonesa de este título (y ha sido mucho, incluso **The Elf** ha abandonado momentáneamente las labores de dirección y se ha rendido a sus encantos), estos chicos británicos han acabado un poco hartos de las estrictas convenciones de este género (el de los simuladores serios), y con este **MotorStorm** se han desquitado, pero bien. Aquí no hay circuitos estrechos, competiciones contra el crono ni comedidos impactos contra los guardarraíles. En este juego,

más de una decena de vehículos de todo tipo (motocicletas, *buggies*, camiones, etc) se dejan el chasis en unos circuitos abiertos, llenos de obstáculos, rampas y demás. El control, pese a no llegar al nivel de delirio de otros arcades de conducción, es mucho más sencillo y permite al jugador realizar todo tipo de maniobras imposibles. Todos y cada uno de los competidores cuentan con una barra de turbo que podrán utilizar en el momento que deseen a expensas, eso sí, de acabar saltando por los aires con el motor reventado. Jugabilidad, jugabilidad y más



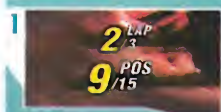
MOTORSTORM

ESPECIAL  
PLAYSTATION 3

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
MARZO DE 2007

GENERO: CARRERAS EMBARRADAS  
PAIS: REINO UNIDO...COMPANIA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR: EVOLUTION STUDIOS  
JUGADORES: 1-16  
MODOS DE JUEGO: 2...ONLINE: SÍ  
WEB: WWW.MOTORSTORM.COM

## SEÑALES



### VUELTA Y POSICIÓN

Pues eso, la vuelta en la que nos encontramos y nuestra posición en la carrera.



### TIEMPO

Sin mucho misterio tampoco. Los minutos y segundos que llevamos en carrera.



### TURBO

Indica la temperatura del motor. Cuanto más turbo usemos, mayor peligro de explosión.



MUERDE EL POLVO. En este juego, como en el chiste, te vas a hañar de "tomar tierra".

## EN CUATRO LÍNEAS

Carreras todoterreno de lo más salvaje entre vehículos de diferentes categorías, gráficamente espectaculares.

## QUÉ CUENTA

No hay mucha historia. La competición se basa en un festival de aficionados a la conducción extrema que tiene lugar en Monument Valley, un parque natural de los Estados Unidos.

## SI FUERA UN DEPORTE SERÍA LUCHA EN EL BARRO



## LOS CREADORES

EVOLUTION STUDIOS. Compañía británica fundada por antiguos trabajadores de Psygnosis. Desde hace un par de años forma parte de Sony C.E., y su especialidad son los juegos de conducción, con especial dedicación en los de rallies.

## MOTORSTORM REPRESENTA LA JUGABILIDAD MÁS CLÁSICA EN ESTADO PURO Y SIN ADULTERAR

Jugabilidad es la premisa de este título, que recuerda que no hacen falta añadidos superfluos como los que estamos acostumbrados a ver últimamente (*tuning*, respeto y demás) para crear un gran juego. Eso sí, no se han olvidado de la parte técnica, pues **Motors-torm** pone ante el jugador algunas de las imágenes más impresionantes que se han podido ver en sistema de entretenimiento alguno, comenzando por el modelado de los vehículos y acabando por los escenarios, de texturas fotorrealistas y horizonte infinito. Parece que los chicos de **Evolution Studios** han conseguido dar con la fórmula del éxito en esta primera incursión en **PlayStation 3**. Ya han hecho lo más complicado: crear un núcleo de juego robusto, divertido y eficaz, que anuncia a gritos esta nueva generación

que tanto esperamos. Eso sí, de momento se han olvidado de rodear este núcleo de algunos de los ingredientes necesarios para convertirlo en un juego profundo y duradero. Se echan de menos más posibilidades, modos de juego, vehículos, circuitos... Afortunadamente, aún queda algo de tiempo para el lanzamiento occidental, y para entonces ya han confirmado que contará con posibilidades de juego a través de Internet (con chat de voz incluido), algo que sin duda añadirá complejidad y lo hará más longevo. Sólo queda esperar un par de meses más para que vea la luz.

...GABRIEL GUERRA







EL BEAT'EM-UP DE SEGA LLEGA A PLAYSTATION 3 PARA PONER A CADA UNO EN SU SITIO. SI A TÍ LO QUE TE GUSTA ES MACHACAR BOTONES, SIGUE JUGANDO CON TEKKEN...



AKIRA YUKI. Completamente inútil para los novatos, arma mortífera para los expertos...

MELONGASOIL

## VIRTUA FIGHTER 5

Después de tanto retraso en el lanzamiento de la consola, cancelación de títulos y conversiones de juego completo (y caro) a descarga a través de Internet, nos parecía imposible que **AM#2** tuviera listo su primer título para **PlayStation 3** antes de que llegase el verano. Y además, después de tanta decepción, es un alivio ver como un título como **Virtua Fighter 5** cumple lo prometido y supera casi todas las expectativas; y decimos casi todas, porque después

del bombo que se está dando **Sony** con su **PlayStation Network**, la quinta entrega de **Virtua Fighter**, al igual que **Virtua Tennis 3**, tampoco incluye posibilidad de jugar a través de Internet; ya llegará **Tomonobu Itagaki** a ridiculizar a **Sega** y **Namco** por sus *beat'em-up*...

Hasta aquí las noticias malas, porque todo lo demás en el juego de **Sega** roza la perfección, al menos en lo que respecta a la conversión frente a la recreativa original; supo-

nemos que al **hardware** de **PS3** aún le queda mucho por mostrar. La quinta entrega de la saga evoluciona ligeramente el apartado jugable, confirmando lo que ya pensábamos hace unos años (la jugabilidad de **VF4 Evolution** era perfecta); lo más destacable es la nueva inercia, el peso y la física con la que se ha dotado a los personajes, que hacen su desarrollo más realista que el de cualquier otro **Virtua Fighter**. Por supuesto, otra de las novedades importantes en este apartado ha sido la incorporación de dos nuevos personajes: Eileen, experimentada en el arte marcial de El Mono Sobrio y El Blaze, luchador de wrestling mexicano que planta cara a Wolf y a Jeffry con una técnica depurada que pone

EL HARDWARE DE PS3 MUESTRA UN ASPECTO  
IDÉNTICO AL DE LA COIN-OP SIN DESPEINARSE





# VIRTUA FIGHTER 5 SPECIAL PLAYSTATION 3

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
**MARZO 2007**

GÉNERO BEAT'EM-UP PROFESIONAL  
PAÍS JAPÓN \_COMPANÍA SEGA  
DESARROLLADOR SEGA-AM#2  
JUGADORES 1-2  
MODOS DE JUEGO 4 \_ONLINE NO  
WEB WWW.VIRTUAFIGHTER.JP

## SEÑALES



Promotion if you win

## EXPERIENCIA

Una barra te mostrará la experiencia que te falta para subir de nivel en el Modo Dojo.

tsuzankou (Shura)

## MOVIMIENTOS

El combo de arriba es de Akira, el personaje más poderoso y más difícil de controlar.

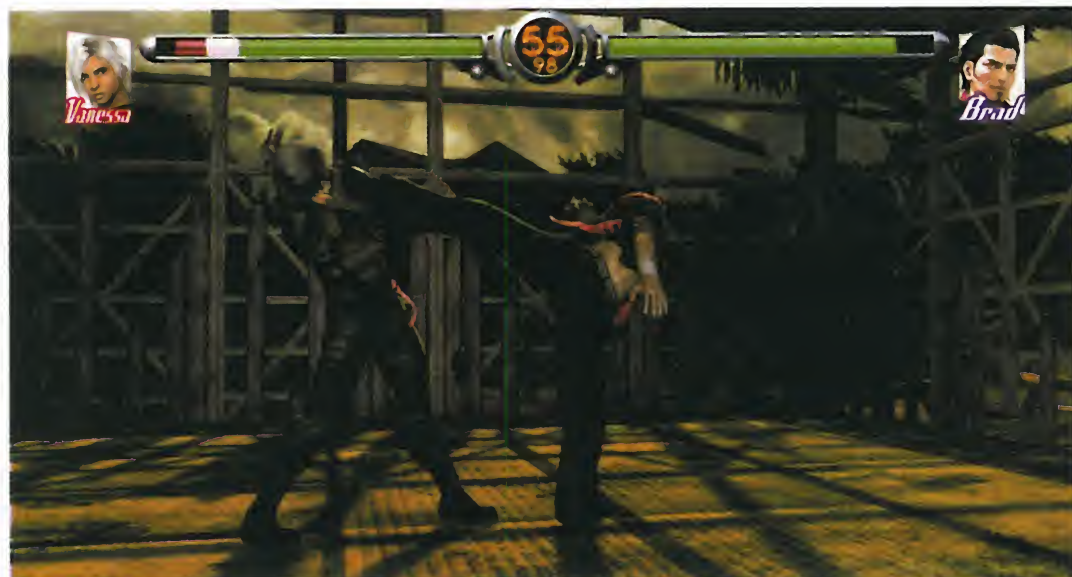


## ALCOHOLAZO

Shun Di sólo es capaz de hacer sus mejores movimientos después de un número de tragos.



**EL BLAZE.** Nueva incorporación, junto a Eileen, al elenco de personajes jugables en esta nueva entrega.



**PON LA BOCA ASÍ...** como si fueras a beber. Aunque los gráficos sean increíbles, el efecto «golpe» sigue sin ser demasiado realista. Entre eso y los efectos de sonido, que no han cambiado en los últimos diez años...

la agilidad por encima de la fuerza bruta. Como era de esperar, todos los personajes han perdido golpes y combos, han ganado otros nuevos y se han equilibrado entre ellos a un nivel que ningún otro *beat'em-up* llegará a alcanzar nunca. Te costará meses, literalmente, controlar el peso de cada personaje para determinados combos aéreos, averiguar qué golpe es más efectivo de cada luchador, qué técnica se puede lanzar en menos tiempo, cómo contrarrestar un determinado ataque... Un vulgar machaca-botones nunca podrá vencer a un jugador experimentado de *Virtua Fighter*; por algo la saga de **Sega** es mucho más jugada en Japón, donde se toman más en serio esto de la lucha. Y será en un Japón virtual donde tendremos que viajar a través del nuevo *Modo Quest*, muy similar al de *VF4Evo*, y que, supliendo el

esperado juego *on-line*, permitirá batirnos en duelo con la flor y nata (virtual, claro) de los recreativos más famosos del País del Sol Naciente. Para recompensar a los jugadores solitarios, este modo aporta una gran cantidad de horas de juego, incentivas a través de abundantes accesorios e items con los que podremos personalizar el aspecto de nuestro personaje. Si eres nuevo en la saga, aparte de recibir mamporros por todas partes, podrás aprender todos los golpes de cada uno de los personajes a través del *Modo Dojo*; eso sí, no te aconsejamos que empeces aprendiendo a manejar a Akira, podrías acabar tirando el *Sixaxis* por la ventana. Por fin, una compañía empieza a cumplir lo que promete en lo que a **PlayStation 3** se refiere; ¿qué pasará con *Tekken*? ¿se quedará en simple descarga?



**MODO QUEST.** Recorre los salones recreativos más famosos de Japón y enfréntate a jugadores virtuales para ganar experiencia y accesorios.

## EN CUATRO LINEAS

Quinta entrega del primer *beat'em-up* 3D de la historia. Jugable y equilibrado como ningún otro juego de lucha.

## QUÉ CUENTA

Carece de argumento, cuando puedes jugar al juego de lucha más técnico y jugable con los mejores gráficos que se han visto en un *beat'em-up*, poco importa lo que cuenta su historia.

## SI FUERA UN COMPLEMENTO SERÍA UN CINTURÓN NEGRO



## LOS CREADORES

**AM#2.** El grupo programador Amusement Machine R&D 2 es el más conocido de Sega, con títulos en su haber como *Out-Run*, *Space Harrier*, *Shen-Mue* y la que es considerada la recreativa de más éxito de la historia: *Daytona USA*.



SUPER NUEVO

RIDGE RACER 7

ESPECIAL  
PLAYSTATION 3

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
MARZO DE 2007

■ GÉNERO CARRERAS DERRAPÍSTICAS  
■ PAÍS JAPÓN ■ COMPAÑÍA NAMCO BANDAI  
■ DESARROLLADOR NAMCO  
■ JUGADORES 1-14  
■ MODOS DE JUEGO 4 ■ ONLINE SÍ  
■ WEB WWW.NAMCOBANDAI.GAMES.COM

TODOS A LA VEZ. Al fin queda eso de ir adelantando rival por rival. Ahora todos pueden aparecer a la vez en pantalla. Eso es potencia.



■ CHIARAFAN

## RIDGE RACER 7

NAMCO PERDIÓ HACE TIEMPO EL TRONO DE LA CONDUCCIÓN, PERO AÚN TIENE MUCHO QUE DECIR

Parejas indisolubles de la Historia: Tom y Jerry, Pin y Pon, Dolce y Gabbana... Y por supuesto, nacimiento de PlayStation y Ridge Racer. Ocurrió con la primera, cuando el arcade de conducción de Namco, recién salido de los recreativos, sirvió para que los usuarios entraran de un empujón en la era de las 3D. Pasó también con su sucesora de 128 bits, quizás con unos resultados menos espectaculares pero igual de recordados por ciertos miembros veteranos de la redacción, y pasará lo mismo dentro de un par de meses. Las cosas ya no son como antes, y Ridge Racer 7 no será ni mucho menos el máximo exponente del poderío técnico de

PS3. Para eso ya están Motorstorm y Resistance, por ejemplo. Con la versión final del juego entre manos, podemos decir que esta nueva entrega ofrece más o menos lo mismo de siempre, pero en ingentes cantidades (40 máquinas, más de veinte circuitos, Infinidad de pruebas y opciones de customización de vehículos) junto con un estupendo modo on-line para un máximo de 14 jugadores. Y para aquellos tiquismiquis de la técnica, este sí que ofrecerá la posibilidad de ser disfrutado en toda la gloria que sólo los 1080p son capaces de ofrecer. Reiko Nagase, esperamos que vayas con pantalones, porque si no la falda te va a llegar a la altura de las orejas cuando pase por tu lado uno de estos bólidos casi irreales.

...game over



### EN CUATRO LINEAS

Séptima encarnación de una de las sagas de conducción más populares desde la era de los 32 bits.

### QUÉ CUENTA

Irremediablemente ligada a PlayStation y a la figura de Reiko Nagase, la chica que ha servido de imagen a la saga, su leit motiv es tan simple como conducir a altas velocidades.

SI FUERA  
UN ANIMAL  
SERÍA UN  
GUEPARDO

### CREADO POR...

NAMCO BANDAI. Dos de las compañías más potentes de Japón, la veterana Namco (de Galaga a Tekken, pasando por Pac-Man o Ace Combat) y Bandai (especialista en adaptar licencias de manga y anime, además de juguetes de pro) unieron sus fuerzas en un sólo consorcio hace casi un año.

#46



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
**MARZO DE 2007**

GENERO: SHOOTER SUBJETIVO TERRORIFICO  
PAIS: EE.UU. COMPAÑIA: VIVENDI  
DESARROLLADOR: DAY 1/MONOLITH  
JUGADORES: 1-16  
MODOS DE JUEGO: 3 ONLINE SI  
WEB: WWW.WHATISFEAR.COM

F.E.A.R.

E S P E C I A L  
PLAYSTATION 3



**LA GUERRA DE LOS CLONES** Entre los enemigos no hay demasiada variedad, pero no por pereza, es que son clones todos

## EN CUATRO LINEAS

Mata a todo lo que se mueva, asustate con los fenómenos «poltergeist» y ralentiza el tiempo. Como la vida misma.

## QUÉ CUENTA

Un grupo de soldados de élite es enviado a una instalación aeroespacial que ha sido asaltada por un ejército de clones bastante cabreados comandado por un perturbado. Muoola...

## SI FUERA UNA ATRACCIÓN SERÍA EL TREN DE LA BRUJA



## CREADO POR...

**MONOLITH** Aunque la conversión a consola ha sido llevada a cabo por Day 1 Studios, el juego original fue desarrollado por los americanos de Monolith, compañía fundada en 1994 y que cuenta en su haber con shooters como No One Lives Forever o Condemned: Criminal Origins.



\_CHIARAFAN

## F.E.A.R.

SE APAGA LA LUZ, SUBE LA MÚSICA Y COMIENZA LA ACCIÓN. ENSALADA DE TIROS EN GLORIOSA ALTA DEFINICIÓN HABEMUS.

Las consolas y los shooters en primera persona son un *affair* relativamente reciente pero del que han surgido grandes títulos. Hace algunos años se pensaba que estos sistemas no eran adecuados para este género, que campaba a sus anchas en PC. Aún hoy hay pazguatos que siguen pensando que para jugar adecuadamente es imprescindible contar con el binomio teclado+ratón, pero afortunadamente producciones como *Halo* han dejado a las claras la capacidad de las consolas en este sentido. De hecho, ahora la mayoría de éxitos, como *Call Of Duty*, son lanzados para varios formatos. Lo mismo ocurrirá con esta producción de

**Vivendi**, aparecida en PC a finales de 2005 y hace unos meses en Xbox 360. En PlayStation 3 lo hará el día de su lanzamiento, y la oferta sigue siendo la misma: tiros a mansalva en actuales entornos industriales, enemigos *hi-tech*, un argumento siniestro que se ve respaldado por una ambientación que pretende desasosigar al jugador a base de sustos y la capacidad del protagonista de ralentizar el tiempo al más puro estilo *Matrix*. Con esto se logran unos resultados espectaculares, llenos de fuegos de artificio digital. Por supuesto, contará con sus opciones multijugador competitivas y un acabado gráfico que, a día de hoy, no nos convence demasiado.

...game over

**UN JUEGO PARTICULAR**  
Más que nada por el gran número de partículas de todo tipo que saltan en cada tiroteo...





SUPER NUEVO

NBA 2K7

ESPECIAL  
PLAYSTATION 3

FECHA PREVISTA DE SALIDA  
MARZO DE 2007

GENERO: DEPORTIVO  
PAIS: EE.UU. COMPAÑIA: 2K SPORTS  
DESARROLLADORA: VISUAL CONCEPTS  
DISTRIBUIDORA: TAKE TWO JUGADORES: 1-4  
MODOS DE JUEGO: 8 ONLINE: SI  
WEB: WWW.2KSPORTS.ES/ES

CHIP & CE

# NBA 2K7

A DIFERENCIA DE LO QUE HA OCURRIDO EN OTRAS CONSOLAS, EL DEBUT DE LA NBA EN PS3 REUNE JUGABILIDAD CON UNA COMPLETA GAMA DE OPCIONES

Los aficionados al baloncesto están de enhorabuena ya que se confirma que el lanzamiento de **PS3** en España estará acompañado por una versión del **NBA 2K7**. Además, no se trata del típico programa en el que las prisas hacen que el único aliciente sea un pequeño aprovechamiento de la mayor capacidad técnica del nuevo soporte. En esta ocasión, utilizar como base la versión de **Xbox 360** con algunas novedades consiguen un producto muy atractivo. Lo primero que salta a la vista es el apartado gráfico en el que, aunque quedan patentes las posibilidades de mejora de la nueva consola, se

observa una notable mejora con respecto a la última versión aparecida para **PS2**. La novedad más llamativa es el aprovechamiento de las funciones del nuevo mando inalámbrico para establecer la precisión de los lanzamientos a canasta con el simple movimiento del mismo. Este aspecto, sólo disponible en los tiros libres, marca una

SE SUPERA CON CRECES  
EL DEBUT DE LA NBA  
EN OTRAS CONSOLAS

línea de mejora en la nueva consola acercándose a las posibilidades que hasta ahora sólo ofrecía **Wii**. Por otra parte, los programadores han incluido otras novedades que afectan a los movimientos defensivos y al aumento en los denominados «movimientos con firma» que caracterizan a las grandes estrellas de la NBA. En las opciones, la oferta es más que suficiente, a diferencia de la simplicidad espartana que tradicionalmente ha caracterizado el debut de la NBA en otras consolas. Así, se pueden disputar temporadas, crear situaciones, partidos callejeros o emular a los *manager* con el mítico Modo Asociación. Además, se potencian las posibilidades *on-line* y se rescata de la versión de **Xbox 360** el Modo Historia al que se le denomina 24/7.

—game over



**CONTROL** La precisión en los tiros libres se determina mediante el movimiento del mando, sin necesidad de pulsar ningún botón ni pad



**ESPAÑÓLES** Gasol aparece con barba, y aunque Garbajosa y Sergio Rodríguez no están inicialmente presentes podrán incluirse mediante actualizaciones *on-line*.

## EN CUATRO LINEAS

La utilización de la versión de **Xbox 360** permite un debut más completo de lo habitual. Entre las novedades destaca el sistema de tiros libres.

## QUÉ CUENTA

El escenario fundamental es la NBA, recogiendo todo tipo de posibilidades incluido un Modo Manager. También resaltar el Modo Historia en el que aparecen algunas estrellas de la NBA.

SI FUERA  
UN COCHE  
SERIA UN  
TOOO TERRENO



## CREADO POR...

**VISUAL CONCEPTS** Destaca por la creación de sus sagas deportivas 2K, en hockey y fútbol americano. Su mayor éxito se debe a la serie NBA, que desde su aparición para Dreamcast, cuando era propiedad de Sega Sports, y tras 8 versiones, se ha convertido en un referente en su género.





■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
**MARZO DE 2007**

GÉNERO: ARCADE DEPORTIVO PELOTERO  
PAÍS: JAPÓN | COMPAÑÍA: SEGA  
DESARROLLADOR: AM#2/SUMO DIGITAL  
JUGADORES: 1-4  
MODOS DE JUEGO: 4 | ONLINE: SÍ (SOLO XBOX 360)  
WEB: WWW.SEGA.COM

XBOX 360

E S P E C I A L  
PLAYSTATION 3

MELONGASOIL

# VIRTUA TENNIS 3

SEGA MARCA LAS DIFERENCIAS ENTRE SISTEMAS CON ELEMENTOS QUE POCO TIENEN QUE VER CON LOS GRÁFICOS

Tras convertir un título deportivo tan minoritario, al menos en el sector de los videojuegos, en auténtico rey de los salones recreativos con sus dos primeras entregas, **Virtua Tennis 3** llega a las dos consolas más potentes de la nueva generación después de estrenar la flamante placa Lindbergh de **SEGA**. La potencia de **PS3** y **Xbox 360** ha permitido a **AM#2** convertir el título deportivo (o arcade, según se mire) sin perder un solo detalle gráfico; en teoría, el sistema gráfico de **PlayStation 3** es similar al de la placa Lindbergh, o eso decía **SEGA** para justificar el lanzamiento exclusivo (que ya no lo es) de **Virtua Fighter 5**... A lo que íbamos:

**Virtua Tennis 3** llegará a las consolas de **Sony** y **Microsoft** con novedades de todo tipo con respecto a la *coin-op*. Una de las más importantes, común en las dos versiones, es que se han incluido tenistas femeninas (que no aparecían en la recreativa) doblando el número de jugadores seleccionables. En lo que respecta a las novedades exclusivas, todo parece indicar que **Sumo Digital**, desarrolladores de la versión **Xbox 360**, se llevarán el gato al agua con una ingente colección de opciones *on-line* (juego a través de Internet, torneos, descargas, etc.). **PS3** no contará con posibilidades de juego *on-line*, pero obsequiará a sus poseedores con un ¿intuitivo? sistema de control basado en la inclinación y el movimiento del Sixaxis.

...game over



FAMOSO TENISTA Segal ha imitado los gestos y los movimientos de tenis los como Federer y Nadal

## EN CUATRO LINEAS

Tercera entrega de la saga de tenis arcade más famosa de todos los tiempos, nacida en el hardware Model 2.

## QUÉ CUENTA

Junto a la diversión sin complicaciones del modo arcade, como la *coin-op*, encontraremos un modo World Tour en el que tendremos que librarnos una carrera en el mundo del tenis profesional.

## SI FUERA GOLPE DE TENIS SERÍA UN SMASH



## CREADO POR...

El grupo programador Amusement Machine R&D 2 es el más conocido de Sega, con títulos en su haber como OutRun, Space Harrier, Shenmue y la que es considerada la recreativa de más éxito de la historia: Daytona USA.



SUPER NUEVO

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
MARZO DE 2007

GENERO PLATAFORMAS PRINCIPESCAS  
PAIS CANADA COMPAÑIA UBIISOFT  
DESARROLLADORA PIPEWORKS SOFTWARE  
JUGADORES 1-2  
MODOS DE JUEGO 3 ONLINE NO  
WEB WWW.UBISOFT.ES

PSP



**VOY AL ZIGURAT, ¿ME LLEVAS?** La soldadesca enemiga hará todo lo posible por encaramarse al carramato del príncipe. Alízales un par de mandobles con la mano abierta y caerán de bruces en la calzada.

LEOLO

## PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS

ESTA NUEVA ENCARNACIÓN DEL CLÁSICO DE JORDAN MECHNER TRASLADA EL TERCER CAPÍTULO DE LA SERIE PARA PS2 A UNA VERSIÓN PORTÁTIL MUY COMPLETA

Atrás quedaron los tiempos de la rotoscopia y la búsqueda de planteamientos originales para revolucionar el mundo del entretenimiento digital. La mayoría prefiere quedarse dentro de los límites marcados por la frontera del «más vale lo bueno conocido...». Es lo que ha hecho **Pipeworks Software** con este encargo de **Ubisoft**, en el que ha adaptado *Prince Of Persia: Las Dos Coronas* de **PlayStation 2** para **PSP**, bajo el título *Prince Of Persia: Rival Swords*.

Los que ya conozcan el título original se van a encontrar con la misma historia y el mismo sistema de juego. El Príncipe regresa a su Babilonia natal después de la segunda entrega de sus aventuras. Al llegar descubrirá que las Arenas del Tiempo han sembrado la destrucción en su querida ciudad. Al mismo tiempo se sentirá poseído por su parte oscura, que se apoderará de su cuerpo, dotándole de nuevas habilidades que le convertirán prácticamente en segundo protagonista del juego.

La entrega para **PSP** incorpora además un modo *ad-hoc* para dos jugadores, muy parecido al de *Tomb Raider Legend* que consistirá en recorrer un escenario en menos tiempo que tu contrario, al que puedes colocar diversas trampas. También se incluye un apartado de extras con ilustraciones y un modo de carreras de cuádrigas.

...GAMES OVER



**SPEED KILL** Algo así como matar a velocidad de vértigo. Liquidas adversarios con un par de sablazos si aprietas el botón con el timing correcto.



**COMO EL MISMÍSIMO BEN-HUR**  
Cambia el Circo Romano por las calles de Babilonia y podrás emular a Charlton Heston a las riendas de una cuádriga. En la versión para PSP vas a poder disfrutar de un modo específico para estas carreras.



**MÁS ACCIÓN POP** Rival Swords combina con acierto el género de plataformas con el combate.

### EN CUATRO LINEAS

Un estilo platáformero enrevesado, el sistema de lucha del anterior POP mejorado y el nuevo Príncipe Oscuro.

### QUÉ CUENTA

Cuando el Príncipe regresa a Babilonia, asesinan a Kaileena, y descubre que las Arenas del Tiempo le han infectado y termina poseído por el alma de un Príncipe Oscuro dispuesto a quedarse con su cuerpo.

SI FUERA  
UN JUGUETE  
SERÍA  
UN CUBO DE  
RUBIK



### CREADO POR...

**PIPEWORKS SOFTWARE**. Fue fundada en 1999 y tiene su sede en Eugene (Oregon). La compañía desarrolla juegos para las grandes distribuidoras y cuenta en sus filas con diseñadores y programadores que trabajaron en Tribes, Populous y Aces entre otros. De sus obras destacan Prince Of Persia Revelations y Rampage: Total Destruction.



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
23 DE FEBRERO DE 2007

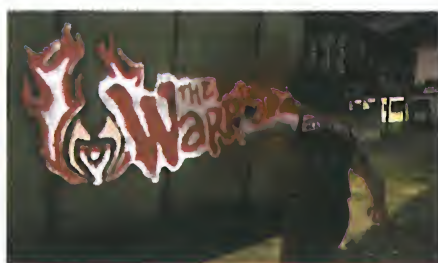
THE WARRIORS

PSP

GENERO: LUCHA BARRIOBAJERA  
PAIS: E.E.U.U. COMPAÑIA: ROCKSTAR  
DESARROLLADA: ROCKSTAR TORONTO  
JUGADOR: 1-2  
MODOS DE JUEGO: 3 ONLINE AD-HOC  
WEB: WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS



AMOR EN EL RECREO La vida era dura en el instituto de John Tones. Al menos podía contar con el villal roce de sus compañeros de clase



NEMESIS

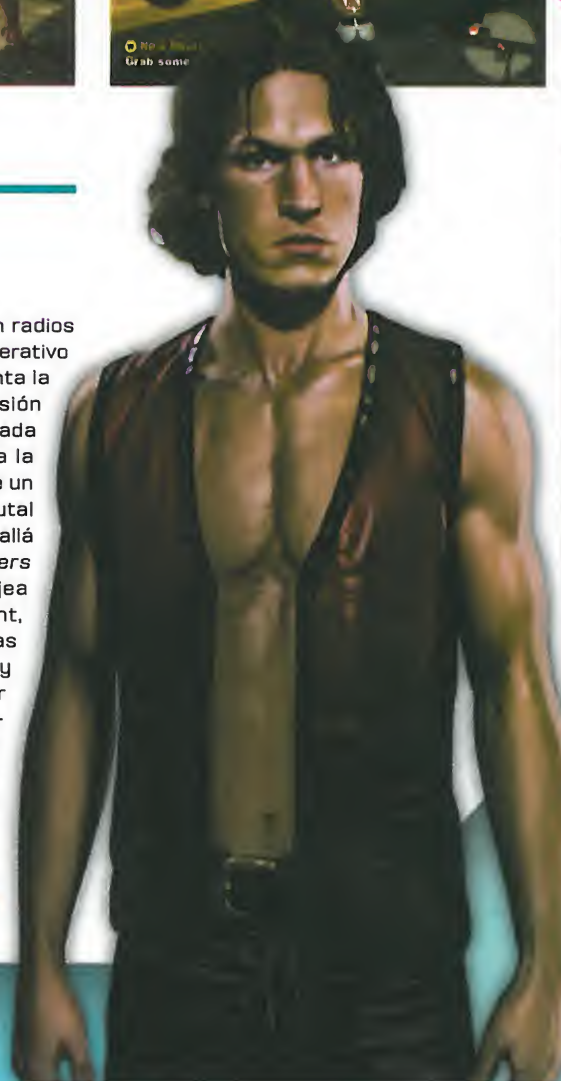
## THE WARRIORS

EL HOMENAJE DE ROCKSTAR A LOS BRAWLERS OCHENTEROS LLEGA A PSP EN UNA CONVERSIÓN PERFECTA. ¡ES LA HORA DE LOS MAMPORROS!

Aunque no llegó a vender en PS2 tanto como correspondía a su gran calidad, **The Warriors** fue, además de una fiel adaptación de la película de **Walter Hill**, uno de los mejores *beat'em-ups* callejeros del catálogo de PS2. Rockstar supo rescatar lo mejor de un género casi olvidado, al que pertenecen mitos como *Double Dragon* o *Final Fight*, aliñándolo además con elementos de infiltración y todo tipo de retos secundarios. Ahora nos llega la adaptación a **PlayStation Portable**, que no sacrifica ni un sólo nivel, ni un sólo minijuego del original (incluyendo las carreras en sillas de ruedas y el Modo Survival). Volveremos a acompañar a los Warriors en aquella infernal huida por Manhattan, enfrentándose al resto de bandas de la gran manzana, mientras dejan su

huella en forma de graffitis y roban radios de los coches. Al permitir juego cooperativo con dos PSP (vía *ad-hoc*), se solventa la principal crítica que recibió la versión PS2 (la pantalla partida) y ahora cada jugador podrá decidir si pegarse a la espalda de su compañero o sacarse un dinero extra saqueando tiendas. Brutal y marrullero, **The Warriors** va mas allá de lo que nos mostraron los *brawlers* de los ochenta (a los que homenajea en el minijuego *Armies Of The Night*, disponible desde el principio). En las peleas hay barras de acero, bates y maniobras tan sucias como agarrar a un enemigo para que un compañero le trabaje el hígado. El control es perfecto, la mecánica no puede ser más divertida y los gráficos son idénticos a los de PS2. Y lo mejor es que llegará a España, con subtítulos en castellano y un precio bastante ajustado: 39.99€.

...game over



DA RIENDA SUELTA A TODO LO QUE TE PROHIBIÓ TU MADRE: ROBA, DESTROZA Y PÁRTETE LA CARA CON MEDIO BARRIO

### EN CUATRO LÍNEAS

Peleas barriobajeras al estilo *Double Dragon*, inspiradas en la célebre película de **Walter Hill**. También tiene elementos de infiltración y minijuegos.

### QUÉ CUENTA

Tras ser acusados de matar al líder de la banda más poderosa de NY, Swan y el resto de su banda, **The Warriors**, intentarán regresar a su hogar. El resto de pandillas no se lo pondrán fácil.

SI FUERA UN ARMA BLANCA SERÍA UN BATE DE BASEBALL

### CREADO POR...

ROCKSTAR. Propiedad de Take-Two Interactive, son conocidos por revolucionar la industria de los videojuegos con el ya mítico *Grand Theft Auto III*. Además de la lucrativa saga *GTA*, Rockstar ha producido otros excelentes títulos como *Manhunt*, *Red Dead Revolver*, o el reciente *Canis Canem Edit*.



SORPRESA. EN MUNDO DE SECUELAS Y ALITERACIONES, EN EL CICLO FINAL DE PS2, SQUARE ENIX OPTA POR ROMPER LAS EXPECTATIVAS. SU ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA FINAL ES INESPERADA, TRANSGRESORA, ÚNICA. ES EL CANTO DEL CISNE MÁS BELLO VISTO EN UNA CONSOLA.

BEN REILLY

# FINAL FANTASY XII

Si nos ponemos poéticos, podemos decir que las consolas tienen un último destello de gloria antes de desaparecer. Tal es el caso de **Final Fantasy XII**, por dos motivos. Para empezar, es virtualmente imposible que llegue a **PS2** un juego que lo supere. La segunda razón es el enorme retraso con que llega a España, casi simultáneo al lanzamiento de **PS3**, circunstancias que lo convierten en la última obra maestra de la pretérita consola de **Sony**. La duodécima entrega de esta saga podría haber prescindido sin problemas de su numeración: en **Square Enix** han evolu-

cionado, en parte por valentía pero también por la convulsa situación de la compañía. En el ciclo final de **PS2** podrían haberse limitado a hacer caja con otra aliteración de la saga. Pero no. **Final Fantasy XII** es una tábula rasa, fiel a sus raíces pero con un rumbo totalmente nuevo. Donde antes había amoríos y lloriqueos ahora tenemos una historia sombría, de marcados tintes políticos. Vaan y sus aliados luchan por la liberación de Dalmasca, bajo la dictadura de los Archadian. Pero a lo largo del juego se descubre que el enemigo es interno, y los protagonistas han de tomar decisiones incómodas que los redefinen. Como dice Balflear

a Fran, «los dioses no nos sonríen, pero prefiero que no lo hagan». Alta literatura jueguil, por obra y gracia de **Yasumi Matsuno**, ese maestro responsable de *Vagrant Story* y *Final Fantasy Tactics*. Y es que la influencia de ambos títulos empapa **Final Fantasy XII**. Más allá de compartir el escenario con *Tactics*, los responsables han retomado las mejores ideas de *Vagrant Story*, del que es una secuela inconfesa: el sistema de batallas, la dificultad, la ambientación medieval europea y, sobre todo, una trama repleta de conspiraciones, dramatismo y giros sorprendentes. Aspectos que, a todos aquellos a los que nos fascinaron las desventuras de Ashley Riot y Sidney Losstarot, nos pondrán una gran sonrisa en el rostro cuando juguemos al nuevo RPG de **Square Enix**.

El nuevo rumbo rompe con el lastre de los combates aleatorios, e introduce el sistema de *Final Fantasy XI* corregido y aumentado.



THIER  
ARTEFACTO QUE SE ENCUENTRA EN MUCHAS  
MINAS DE LA ANTIGÜEDAD. LO TOCAS, Y  
EN UN SANTIAMÉN APARECES EN OTRO SITIO.

Cerrar

UNIDOS VENCEREMOS. No es que Vaan y sus amigos sean laciturnos. Sus gestos sombríos se deben a lo complicado de su empresa: librar a todo un imperio de una tiranía impuesta por la fuerza. Las risas y el tono dicharachero han pasado a mejor vida: *Final Fantasy XII* es un juego para los valientes y tenaces.



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
FEBRERO 2007

FINAL FANTASY XII

PS2

GÉNERO: ROL SUBLIME  
PAÍS: JAPÓN · COMPAÑÍA: PROEIN  
DESARROLLADOR: SQUARE ENIX  
JUGADORES: 1  
MODOS DE JUEGO: 1 · ONLINE: NO  
WEB: WWW.FINALFANTASY.COM

El nuevo sistema de batalla no desdeña la estrategia, sino que la convierte en una cuestión de supervivencia. Al tratarse de enfrentamientos en tiempo real, en los que tanto nosotros como los enemigos contamos con libertad de movimientos, es preciso tomar decisiones a la velocidad del rayo. Suerte que, si los enemigos son avispa-dos (con tácticas tan puñeteras como huir, reagruparse y regresar con el doble de atacantes), nuestros aliados no se quedan atrás. El sistema Gambit es casi una herramienta de programación *in-code*, solo que saltándonos años de matemáticas. En esencia, el Gambit permite predefinir el comportamiento de los personajes que no controlemos. Por ejemplo, es posible hacer que un aliado ataque sólo a enemigos vulnerables al fuego, que se retire si está mal de salud, que realice hechizos de Defensa sobre todo el grupo y, además, que tenga a punto una Invocación. Todo a la vez. En esta trilogía de aciertos entra el nuevo diseño gráfico, con escenarios completamente tridimensionales y un modelado de personajes excepcional, apreciable en la expresividad de los



rostros o detalles como el pelo y las texturas de las ropas. Aunque *Final Fantasy XII* incluye la iconografía habitual, como Chocobos, Moguris y demás, puede que para los fans sea un cambio demasiado radical. Pero en el riesgo está la recompensa. La duodécima entrega de la saga se atreve a hacer lo que se pedía a gritos desde hace años: lograr que el jugador deje de ser un espectador impávido, para que se implique en esta aventura irreplicable. *Final Fantasy XII* es largo, difícil y exigente: tres factores que devuelven a la saga de Square Enix al más alto podio de los RPG.

VAMOS DE PASEO... Cuando no estés en plan épico, puedes disfrutar del bullicio de Dalmasca.



## EN CUATRO LINEAS

La entrega definitiva de la saga *Final Fantasy*, más larga que un día sin pan y con un planteamiento renovado.

## QUÉ CUENTA

Los Archadian se hicieron con el poder en Dalmasca tras una guerra repleta de traiciones. Ahora, un grupo de héroes y descastados se une para desterrar esta dictadura a cualquier precio.

SI FUERA  
UN PÁJARO  
SERÍA  
UN ÁGUILA  
IMPERIAL

## LOS CREADORES

SQUARE ENIX Square y Enix fueron rivales, y pelearon durante años en Japón por hacerse con el primer puesto en ventas en RPG. Sus contendientes eran las sagas *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, siendo esta última quien se llevaba siempre el gato al agua. Finalmente, ambas compañías decidieron unir fuerzas y desde entonces, ofrecer títulos de rol insuperables.



TRAS AÑOS DE COMBATES SENCILLOTES, FINAL FANTASY SE TRANSFORMA EN TODO UN RETO

SEÑALES



COMBATE ACTIVO  
Dinámico, en tiempo real y sobre todo difícil. Por fin *Final Fantasy* es un desafío.



LICENCIAS  
Para conseguir habilidades, más te vale rascarte el bolsillo y combatir muy a menudo.



GAMBIT  
Puedes configurar la ayuda de un compañero hasta extremos insospechados en un RPG.





SUPER NUEVO

CHILI CON CARNAGE

PSP

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
16 DE FEBRERO DE 2007

GENERO ENCHILADA DE TIROS  
PAIS DINAMARCA COMPAÑIA EIDOS  
DESARROLLADOR DEADLINE GAMES  
JUGADORES 1-4  
MODOS DE JUEGO 3 ONLINE SOLD AO-HOC  
WEB WWW.DEADLINEGAMES.COM

JOHN TONES

## CHILI CON CARNAGE

DICEN QUE LA SENDA DEL EXCESO CONDUCE AL PALACIO DE LA SABIDURÍA. EN EL ÁMBITO DE LOS VIDEOJUEGOS, ES DOBLEMENTE CIERTO.

Deadline Games lo ha entendido perfectamente, y tras aquel incomprensible *Total Overdose*, que ya hacía de la caricatura de la violencia una forma de expresión (y coherente: era una traducción poligonal de la mitología concebida por Robert Rodriguez para su Trilogía del Mariachi), nos presenta ahora esta nueva entrega de las peripecias de Ramiro Cruz. Ni remake ni secuela, *Chili Con Carnage* sigue los pasos de otros discípulos del GTA (*El Padrino*, *Scarface* y un largo etcétera) en su paso a PSP: se pierde la estructura de libertad absoluta y aparecen las misiones y los recintos cerrados que hilvanan un argumento. (No es tampoco para echarse las manos a la cabeza: les pasa a todos, excepto a los propios geniecillos de Rockstar, únicos que mantienen la estructura

libérrima de sus juegos en las versiones de PSP: ¿cómo demonios lo hacen?).

El caso es que Ramiro Cruz vuelve a intentar vengar la muerte de su padre (con menos vericuetos argumentales y dobles morales que en *Total Overdose*, eso sí), en un juego que hace del descontrol y el polvorín chascarrillo su gramática más elemental. Ram se pasea gozoso por los tópicos más des-cerebrados del narcotráfico fronterizo (las corridas de toros, los mariachis psicópatas, las peleas de gallos, la dinamita y la escopeta de cañones recortados como punto y aparte para diálogos llenos de chulería e insultos), y lo hace con un sistema de juego que de nuevo se apoya casi por completo en la velocidad, la puntería inmediata y los combos acrobáticos de nombre neclo (esos bellísimos Loco Moves). Prometedores modos multijugador, minijuegos rubricados a golpe de caricatura y una estructura lineal pero adictiva parecen ser las grandes virtudes de un título que ya apunta a superar en muchos aspectos a su precedente.



YIPPI-YA-YEY Cabaigor un misil aire-tierra es sólo uno de los stunts disponibles para un decidido Ramiro Cruz de psicología unidimensional.

### EN CUATRO LÍNEAS

Cuatro tópicos sobre el narcotráfico mexicano dan salsa a este polvorín ruidoso y virulento. Aquí hay tomate.

### QUÉ CUENTA

Como en *Total Overdose*, damos vida a Ram Cruz, hijo de un agente antidroga asesinado por el capo del narcotráfico César Morales. Todo en el incomparable marco de la frontera Los Toros.

### SI FUERA UNA CANCIÓN SERÍA UN NARCOCORRIDO



### CREADO POR...

DEADLINE GAMES Compañía danesa que nació en 1998 a partir de una productora televisiva y que cuentan en su haber juegos como *Blackout*, *Globetrotter* y una secuela, *In the City*, *The Poison* o, más recientemente, *Total Overdose*. El éxito del juego dio pie a este remake para PSP y una secuela, en la que Deadline Games ya está trabajando.

SI LA CUCARACHA NO PUEDE CAMINAR, LA CULPA MUY POSIBLEMENTE SEA DE RAMIRO CRUZ



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
**MARZO DE 2007**

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

NINTENDO DS

GENERO: AVENTURA GÓTICA  
PAÍS: JAPÓN. COMPAÑIA: KONAMI  
DESARROLLADORA: KONAMI  
JUGADORES: 1  
MODOS DE JUEGO: 2 ONLINE SI  
WEB: WWW.KONAMI.COM

\_NEMESIS

# CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

EN ESPERA DE OTRO SYMPHONY OF THE NIGHT, LA SALVACIÓN ESTÁ EN DS.

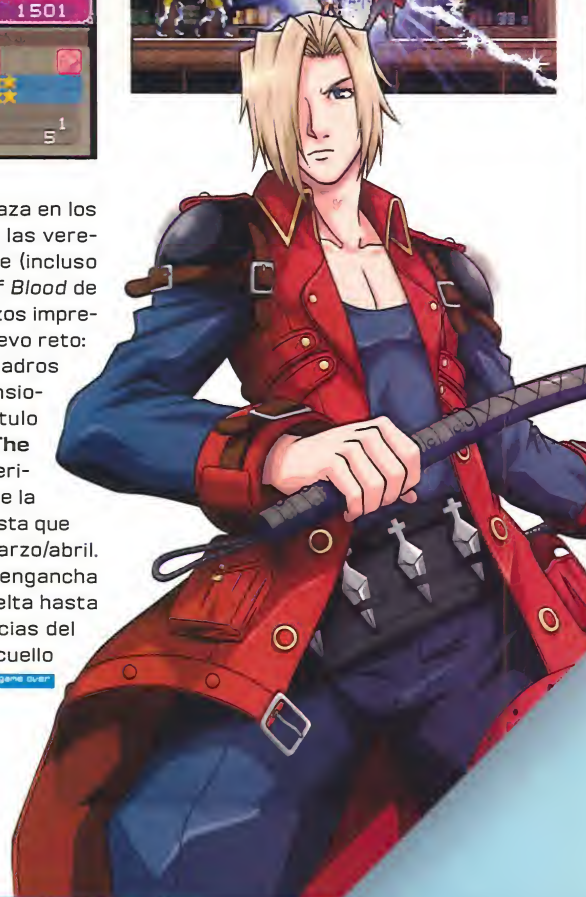


**100%CASTLEVANIA** Al igual que sus antecesores portátiles (en GBA y DS), este nuevo Castlevania hereda el desarrollo de Symphony Of The Night, con la novedad de poder utilizar dos personajes a la vez.



Son tiempos duros. Por mucho que Konami nos prometa siempre el oro y el moro, seguimos sin encontrar un juego que supere (o al menos iguale) la calidad de un *Symphony Of The Night*. Por fortuna, a los fans de *Castlevania* siempre nos queda la DS (como antes fué la GBA) para volver a disfrutar de esa reconfortante mecánica a medio camino entre la aventura y el arcade, copiada con descaro de los *Metroid* (otra saga que abandonó las 2D para nuestra desesperación). Esta nueva entrega tiene como gran novedad la posibilidad de llevar a dos personajes al mismo tiempo, aprovechando sus distintas habilidades en cada una de las incontables estancias que pueblan el castillo de Drácula. La morada del Conde ha vuelto a surgir de la nada (¿cuántas veces van ya?), y esta vez lo ha hecho en plena Segunda Guerra Mun-

dial. Mientras la gente se despedaza en los campos de batalla, nosotros nos las veremos con los enemigos de siempre (incluso aparecen los Golem del *Rondo Of Blood* de PC Engine Super CD-ROM), jefazos impresionantes, y afrontaremos un nuevo reto: algunas habitaciones albergan cuadros que son la puerta a nuevas dimensiones y mapeados (de ahí el subtítulo de *Portrait Of Ruin*). El bueno de *The Elf* me ha prestado su copia americana, y puedo garantizar que no se la devolveré (¡muajajá!). Al menos hasta que el juego llegue a Europa hacia marzo/abril. Al igual que sus antecesores, te engancha con la primera partida y no te suelta hasta que has visitado todas las estancias del castillo y troncado el pellejudo cuello de Drácula con tu látigo.



## EN CUATRO LINEAS

A la mecánica clásica de los anteriores *Castlevania*, esta entrega añade la posibilidad de manejar a dos personajes a la vez.

## QUÉ CUENTA

En plena Segunda Guerra Mundial, el castillo de Drácula, *Castlevania*, vuelve a materializarse. La maga Charlotte, y Jonathan Morris, hijo del héroe del *Castlevania* de MD, deciden traspasar sus muros.

## SI FUERA UN BAILE SERÍA UN VALS



## CREADO POR...

KONAMI Uno de los grandes nombres de la historia de los videojuegos. De entre todas sus creaciones (*Metal Gear Solid*, *Contra*), la saga *Castlevania* (que cumple 20 años de vida) es una de las más queridas. Entre las entregas más recordadas está *Super Castlevania IV* para SNES y *Castlevania: Symphony Of The Night* para PSone.

EL CASTILLO DE DRACULA REAPARECE, ESTA VEZ EN PLENA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL





As your ship approaches, the enemy strikes her colors. A wealth in gold and plunder are yours for the taking!



**VIEJOS TIEMPOS** En el siglo XVII no se llevaba lo de los cuerpos sudorosos restregándose en los After-Hours.



X Attack



The governor's rather plain daughter enters the room, 'Duke Jason, how nice to see you again.'

X Accept

CHIARAFAN

## SID MEIER'S PIRATES!

POCAS COSAS HAY QUE ENVIDIEMOS A LOS JUGADORES DE PC (Y CADA VEZ MENOS). SIN EMBARGO, EN SU DILATADA HISTORIA CUENTAN CON ALGUNAS JOYAS QUE MERECEN SER RESCATADAS, ACTUALIZADAS Y RELANZADAS DIGITALMENTE, SOBRE TODO SI SON OBRA DEL GRAN GURÚ SID MEIER

Los piratas están de moda. Y no me refiero a los que tanto daño hacen a este mundillo, sino a aquellos lobos de mar que en el siglo XVII y XVIII surcaban los océanos portando mapas marcados con una gran X, bebían ron como si de un redactor de Xtreme en una fiesta del sector se tratara y jugaban al gato y al ratón con los almirantes ingleses y españoles. Quizás sea por culpa de Johnny Depp, pero la figura del corsario es hoy en día un valor en alza. Y qué mejor forma de volver a los videojuegos que adaptando el mayor clásico que ha dado este sub-género, el Pirates! de Sid Meier. Aparecido originalmente en el año 1987 en Amstrad CPC, Amiga, Apple II, Commodore 64 y otros,

proponía al jugador una serie de variados retos que reflejaban (de una forma bastante idealizada y romántica, todo hay que decirlo) la vida de uno de estos hombres. Hace no demasiado el juego fue actualizado y versionado para Xbox, y el título que llegará pronto a PSP es una especie de adaptación de este último. En él podrás encontrar muy diferentes sistemas de juego según el momento. Batallas navales y por tierra

desarrolladas por turnos, exploración de las islas que forman el mapa para encontrar el tesoro en cuestión, secuencias de infiltración y sigilo en los puertos, conversaciones y relaciones sociales con las fuerzas vivas de esta zona del Caribe para conseguir títulos y otras prerrogativas, e incluso secuencias de baile al más puro estilo DDR, que permitirán que las damiselas de la corte caigan rindidas ante tus habilidades danzaderas. La cosa parece que funciona bastante bien, sobre todo por el soplo de aire fresco que representa en un catálogo como el de PSP, atestado de juegos de acción, conducción y deportivos.

ESTE PIRATES! SUPONE TODO UN SOPLO DE AIRE FRESCO EN EL CATÁLOGO DE LA PORTÁTIL DE SONY

### EN CUATRO LINEAS

Revisión de uno de los mayores clásicos de la historia de los videojuegos. Vive la vida de un corsario del siglo XVII.

### QUÉ CUENTA

Como capitán de un navío corsario deberás hacerte con una gran fortuna y un nombre respetado a base de encontrar tesoros, abatir enemigos y conquistar damiselas en las aguas del Caribe.

SI FUERA UNA BEBIDA SERÍA UN RON EXTRA AÑEJO



### CREADO POR...

FIRAHIS GAMES. Compañía fundada en 1996 por Jeff Briggs y el gran Sid Meier (responsable de clásicos de la talla de Civilization) después de dejar Microprose. Su primer lanzamiento fue Sid Meier's Gettysburg!, para PC. En 2005 fue adquirida por Take-Two Interactive.



¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA **CARTOON NETWORK!**

LA REVISTA  
QUE TODOS  
QUIEREN LEER



DE REGALO  
EL SÚPER  
TIRAPEDOS



¡NUEVA  
IMAGEN!

SÓLO **3** EUROS  
,50

Es una publicación de





SUPER NUEVO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06/07

XBOX 360

PS2

FECHA PREVISTA DE SALIDA  
27 DE MARZO DE 2007

GÉNERO: SIMULADOR DE BALOMPIÉ  
PAÍS: CANADA  
COMPAÑIA: ELECTRONIC ARTS  
DESARROLLADOR: EA SPORTS  
JUGADORES: 1-4  
MODOS DE JUEGO: 5  
ONLINE: SÍ  
WEB: WWW.EASPORTS.COM

CHIP&CE

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06/07

NUEVAS OPCIONES Y TODO EL AMBIENTE DE LA LIGA DE CAMPEONES CON LOS ALICIENTES DE FIFA 07...

Todos los años **Electronic Arts** aprovecha los esfuerzos realizados para **FIFA** con el lanzamiento de un segundo título futbolístico. En esta ocasión, tal y como sucedió hace dos temporadas, la compañía canadiense se ha centrado en la Liga Europea de Campeones. De esta manera **UEFA Champions League 06/07** recoge todas las mejoras que han conseguido que la última entrega de **FIFA** sea capaz de competir con **PES** en igualdad de condiciones. Entre las novedades destaca la ambientación, con la



que se ha buscado reproducir todo lo que rodea a la competición de clubes más importante del mundo. Así, a los aficionados al fútbol les resultará muy familiar el estilo televisivo con el que se viven los partidos. La otra novedad se refiere a los modos de juego ya que, además de las competiciones tradicionales, destacan una serie de escenarios basados en partidos reales y un completo Modo Historia que recuerda al incluido en la versión de la Liga de Campeones de la temporada 2004-2005.



## EN CUATRO LINEAS

EA saca jugo a la última versión de FIFA recogiendo el ambiente de la Liga de Campeones.

## CREADO POR...

**EA SPORTS.** La compañía con sede en Canadá es una de las más activas en el mundo de los simuladores deportivos. En cuanto al fútbol, puede presumir de haber creado la saga FIFA, la más veterana dentro de este tipo de programas.

## MODO HISTORIA

El programa incluye un Modo Historia en el que el objetivo principal es ganar la Liga de Campeones.

## EN CUATRO LINEAS

Clásico programa basado en unas Olimpiadas en el que se recogen diferentes disciplinas deportivas de invierno.

## CREADO POR...

**49 GAMES.** La compañía alemana con sede en Hamburgo cuenta con experiencia en los títulos centrados en deportes de invierno tanto para PS2 como para PC. Entre ellos pueden citarse **Alpine Skiing 2006**, **ATL Ski Jumping** y el juego centrado en las últimas Olimpiadas de invierno (Torino 2006).



MÚLTIPLES DISCIPLINAS DEPORTIVAS INVERNALES REUNIDAS EN UN SOLO PROGRAMA.

CHIP&CE

# WINTER GAMES 2007

Desde hace más de una década, la celebración de unos Juegos Olímpicos de invierno ha sido acompañada por un programa ambientado en los mismos. **ATL Winter Games 2007** sorprende ya, que este año no hay Olimpiadas de invierno. Sin embargo, el programa mantiene la misma mecánica que caracteriza a este tipo de juegos, al incluir una serie de pruebas individuales, cuyos resultados se unifican en el medallero. El catálogo de disciplinas seleccionadas es bastante tradicional, incluyendo pruebas tan distintas como el esquí alpino, el luge o el curling. Como es

lógico, los controles son muy variados, ya que mientras en algunas pruebas tan solo hay que controlar la dirección, buscando la mayor velocidad, en otras (como en el biatlón) se incluyen dosis de estrategia al dosificar las fuerzas. No obstante, no hay novedades significativas en el sistema de control, siendo en general más sencillo de lo que nos tienen acostumbrados otros simuladores del mismo género. Dentro de las opciones, destaca la posibilidad de participación simultánea de hasta cuatro jugadores, así como una serie de retos que aportan un poco de variedad.

FECHA PREVISTA DE SALIDA  
MARZO DE 2007

WINTER GAMES 2007

PS2

GÉNERO: OLIMPIADAS BAJO CERO  
PAÍS: ALEMANIA  
COMPAÑIA: ATL  
DESARROLLADOR: 49 GAMES  
JUGADORES: 1-4  
MODOS DE JUEGO: 4  
ONLINE: SÍ  
WEB: WWW.49GAMES.DE



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA  
PRIMER TRIMESTRE DE 2007

KIRBY SQUEAK SQUAD

NINTENDO DS

■ GÉNERO PLATAFORMAS GLOTONAS  
■ PAÍS EE.UU./JAPÓN ■ COMPAÑÍA NINTENDO  
■ DESARROLLADORA FLAGSHIP  
■ JUGADORES 1-4  
■ MINIJUEGOS 4 ■ ONLINE NO  
■ WEB WWW.KIRBYSQUEAKSQUAD.COM/

KIRBY RECUPERA SU INSACIABLE APETITO Y SU ESTILO DE PLATAFORMAS MÁS CLÁSICO EN UNA NUEVA AVENTURA PARA NINTENDO DS

EVIL PRINCESS

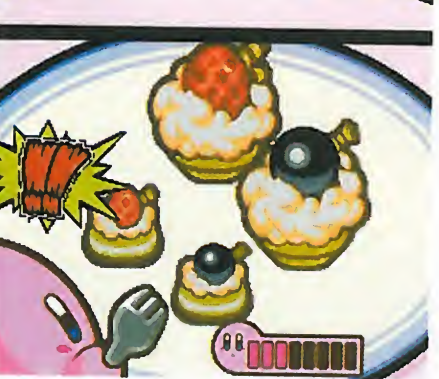
# KIRBY SQUEAK SQUAD

¿Qué tienen en común Yoshi y Kirby? Yendo a lo obvio se podría responder «que son dos personajes representativos de Nintendo, de aspecto ultracute y voracidad desmedida». Pero al comparar su trayectoria en la portátil de las dos pantallas se puede ver que cuentan con algo más en común. Ambos debutaron en la plataforma con un título especialmente diseñado para utilizar el stylus (aunque hay que reconocer que *El Píxel Mágico de Kirby* llevaba mucho más lejos ideas que en *Yoshi Touch & Go* apenas se habían apuntado) y ambos regresan ahora a sus orígenes con un plataformas al estilo clásico. Esta vez toda la acción se desarrolla en la pantalla superior, reservando la táctil al estómago de Kirby. En él acumulará los ítems que vaya recogiendo dentro de pequeñas burbujas, que podremos utilizar en el momento que queramos o combinar de diversas maneras para crear nuevas habilidades, de forma que en esta entrega

podremos conseguir hasta 25 transformaciones diferentes. Las capacidades de Kirby transformado servirán no sólo para variar los ataques contra los enemigos sino también para interactuar con los escenarios, quemando o destruyendo los obstáculos que se interpongan en su camino. Habrá que estar atentos si queremos conseguir todo, todo y todo, porque superar niveles será fácil pero un segundo de descuido o no contar con la habilidad apropiada en el momento adecuado, y habrá que volver a empezar el nivel para conseguir un cofre que puede esconder una skin para cambiar el color de Kirby, una melodía de la banda sonora o algún otro extra de la gran variedad que incluye este título. *Squeak Squad* incluye además un pequeño modo multijugador que, aprovechando las posibilidades inalámbricas de Nintendo DS, enfrentan hasta a cuatro jugadores en otras tantas pruebas diferentes.



**GASES ESTOMACALES** Kirby podrá almacenar los poderes en burbujas en su estómago y hasta combinarlos para conseguir nuevas habilidades.



**MULTIJUGANDO** Según progresses en el juego desbloquearás cuatro pruebas multijugador como ésta, que recrea las batallas cada vez que llegan pasteles a la redacción.

## EN CUATRO LINEAS

Después de *El Píxel Mágico*, Kirby regresa a Nintendo DS, esta vez con un plataformas a su estilo clásico.

## QUÉ CUENTA

Un malvado grupo de ratones llamados Squeaks han robado todos los pasteles de fresa y tesoros de Dream Land, y Kirby deberá recuperarlos haciendo uso de sus habilidades copiladoras.

## SI FUERA DULCE SERÍA UN ALGODÓN DE AZÚCAR



## CREADO POR...

**FLAGSHIP** Es una compañía japonesa subsidiaria de Capcom, creada por Capcom, Nintendo y Sega, y con Yoshiki Okamoto como fundador. Han trabajado en escenarios y argumentos de la serie *Resident Evil*, y son responsables de los últimos *Zelda* para GameBoy.





POR CULPA DE UNA MALDICIÓN, JOHNNY BLAZE VIÓ SU ALMA CONDENADA, SU CUERPO COMPARTIDO CON UN ESPÍRITU DE LA VENGANZA Y LOS PELOS CHAMUSCADOS. ¿O FUE DANIEL KETCH? ¿O NOBLE KALE? VAYA LÍO, OIGAN.

STAN BY

# GHOST RIDER

Lo cierto es que fueron los tres, en distintos momentos de la particular línea temporal **Marvel**: Blaze fue el primer *Ghost Rider* publicado; *Ketch*, el personaje que luego sufriría una maldición similar en la serie de los noventa que definitivamente lanzó al personaje a la fama; y Noble Kale resultó ser el primerísimo Espíritu de la Venganza y antepasado de los otros dos (hermanos, para más señas). La película protagonizada por **Nicolas Cage** sobre el Motorista Fantasma, y en la que toman un poquito de los tres para reinventar (si es con éxito o no está aún por ver) al personaje está a punto de estrenarse. No podía faltar la adaptación al videojuego realizada *ad-hoc*, claro, pero a

diferencia de otras ocasiones y maniobras filmicas (aún no nos hemos recuperado de *X-Men El Videojuego Oficial*), *Ghost Rider* sí está a la altura de las circunstancias. Si lo que se busca es acción rápida, frenesí digital y pequeñas dosis de apocalipsis incendiario.

*Ghost Rider* arranca precisamente donde termina la película, con el personaje intentando huir del infierno y embarcándose en una cruzada para frustrar, de nuevo, los planes de Mephisto y salvar a su novia Roxanne. El Motorista Fantasma del juego es, como en el film, una versión actualizada de Johnny Blaze, pero más parecido a la versión Ketch, con su chupa de cuero llena de pinchos y la cadena

infernol. Esto afecta tanto a su manera de luchar como a los poderes que puede desplegar, como se imaginarán los seguidores del personaje en los tebeos. El juego se descubre pronto como un machaca-botones frenético en el que el jugador se abre paso por los escenarios a golpe de cadena - creando combos cada vez más complicados y espectaculares visualmente -, y empleando tanto la devastadora escopeta de Blaze como varios ataques especiales: el Castigo, la Carga Eslabón y, por supuesto, no se me alteren los fans, la Mirada Penitente. Cada demonio muerto libera almas y carga demoníaca. Las primeras se acumulan a modo de puntuación y con ellas pueden comprarse mejoras para el personaje (nuevos combos, más vida, mejoras para la moto), y la segunda alimenta la Carga Eslabón, una onda expansiva de intensa capacidad destructora. Durante el combate se rellena también el indi-



## ¿Y AL FINAL?

Una vez superado el juego, se desbloquean varios personajes con los que volver a jugarlo. El más interesante, Blaze: no puede usar ataques mágicos



## MARVEL INVOLUCRADA

En el guión han participado Garth Ennis y Jimmy Palmiotti. Marvel está muy responsable\_



PlayStation 2

GHOST RIDER

12+

GHOST RIDER

PS2

12

GENERO ACCIÓN MACARRA Y RECORRIDA  
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA 2K GAMES  
DESARROLLADORA CLIMAX STUDIOS  
DISTRIBUYE TAKE TWO JUGADORES 1  
MODOS DE JUEGO 1 ONLINE NO  
TEXTOS CASTELLANO VOCES CASTELLANO  
WEB WWW.GHOSTRIDERGAME.COM



cador de espíritu, que permite tanto usar la escopeta como el Castigo, una especie de boost que vuelve a Ghost Rider un titán del zurriagazo y durante el cual puede desatar la Mirada Penitente sobre un enemigo. El sistema de combate gana enteros con la incorporación del estilo: conforme más tortazos suelte Blaze sin ser golpeado y más variedad de combos despliegue, más alto puntuará en el Indicador de Venganza. No sólo obtendrá más almas -y más mejoras a la larga-, sino que algunos demonios sólo pueden ser dañados tras alcanzar un nivel de determinado (Brutal, Venganza, etc.). Esto lo emparenta sin duda con *Devil May Cry*, aunque sin tanta chanza y

aún menos profundidad en la mecánica, pero, eso sí, mucha más velocidad y fluidez. Los niveles, agrupados en capítulos, se desarrollan linealmente por escenarios clásicos que los aficionados reconocerán pronto, y enfrenta finalmente a Ghost Rider contra sus enemigos clásicos: Lilith, Venganza, Scarcrow... Pero lo que no podía faltar eran fases pilotando la Moto Infernal. En cada capítulo hay uno o dos niveles de conducción donde el Motorista puede disparar desde su moto, atizar con la cadena y, por supuesto, realizar saltos de impresión o deslizarse derrapando para esquivar obstáculos. Recomendación: mejorar la moto cuanto antes.



**CÓMICS** Con los puntos de mejora también pueden comprarse cómics clásicos. Una pena que sólo sean las primeras páginas de algunos hilos del personaje.

← anterior 11 siguiente → atrás



BORN TO BE WILD Tranquilo, a nosotros también nos pone



EN UN JUEGO SOBRE GHOST RIDER NO PODÍAN FALTAR NIVELES DE CONDUCCIÓN SALVAJE, ACROBÁTICA Y CALENTITA.



## CONCLUYENDO

No pasará a la lista de títulos imprescindibles. Es corto (apenas unas horas), y sólo tiene un modo de juego. Pero con unas cuantas lecciones bien aprendidas, Ghost Rider es un brawler honesto, con pasión por el combo y guiños constantes a los fans del personaje, desde la conducción de la moto, a los poderes y movimientos disponibles. Divertido y reverente.



#61





STAN BY

# GHOST RIDER

NO HAY DOS SIN TRES. SI CONTAMOS LA PELÍCULA COMO UNO, Y LA VERSIÓN PARA PS2 COMO DOS... EL REFRÁN ENCAJA. CON CALZADOR, PERO ENCAJA.

Si decíamos unas páginas más atrás que la adaptación al videojuego del Motorista Fantasma - más que de la película, del mismo personaje -, cumplía con las expectativas de proporcionar acción trepidante y furia desencadenada, el **Ghost Rider** para **PSP** se presenta como algo más que una versión adaptada a un soporte portátil. Ha resultado ser un juego con una tremenda personalidad propia.

Para empezar, los controles están bien cuidados para superar la falta de botones. Si en **PS2** se utilizan los cuatro gatillos, dos de ellos para ataques especiales, en **PSP** se sustituyen los que faltan por el uso de la cruceta. Arriba desata la Carga Eslabón, y abajo el Castigo. Tampoco las fases de conducción del Ciclo Infernal se ven afectadas, ya que el uso de los botones adicionales en éstas era mínimo. La única diferencia es que aquí se utiliza el mismo botón para que Ghost Rider golpee con la cadena a los motoristas demoníacos enemigos, y el software se encarga de

decidir si tiene que golpear a la derecha o la izquierda. No es sólo una adaptación solvente, sino incluso una mejora. El resto de la mecánica de combate se mantiene prácticamente intacta con respecto a **PS2**: el jugador tiene a su disposición los mismos combos y los mismos ataques mágicos. Donde sí hay cambios es en el desarrollo y la estructura de juego. En un intento de conseguir un producto final que abogue por el juego rápido y las partidas en situaciones en las que se dispone de poco tiempo, los capítulos se dividen en pequeñas misiones de corta duración a las que se acceden desde el Modo Historia. En lugar de construir éste a base de niveles lineales, las misiones son accesibles (y rejugables) en cualquier momento. Esto adquiere mayor sentido al ver

HASTA 4 JUGADORES PODRÁN APORREARSE SALVAJEMENTE.







**EVOLUCIONADO** Entre el fantástico modo multijugador y la estructura rápida y directa del modo historia, esta versión parece una puesta al día de la de PS2.



**Y APAREZCO A TU LADO** En ocasiones, cuando el demonio de turno está entre Ghost Rider y la cámara, desaparece. Entonces te golpea el vacío, literalmente.



**NEMESIS** La última misión de cada capítulo supone el enfrentamiento con un maloso clásico: Lilith, Scarecrow, Venganza.

**MONEDA DE CAMBIO** Las calaveras para obtener mejoras no sólo se consiguen en el modo historia. Cada carrera superada en Desafío se traducirá en otra calaverita para la colección.



los cambios en el sistema de mejoras. Éstas no se canjean por las almas recogidas durante la partida, sino que cada misión presenta tres objetivos: de Puntos, de Límite de Tiempo y el Comodín (no usar magias, no perder vida, hacer determinados ataques varias veces, etc). Al superarlos, el juego recompensa con Calaveras, la moneda de cambio para conseguir las mejoras (las mismas que en PS2, incluyendo vídeos de making-of y comics). Así, las misiones han de ser normalmente jugadas un par de veces, para sacar el máximo partido a las posibilidades del personaje y poder desarrollarlo al máximo.

Pero donde más brilla este **Ghost Rider** para PSP es en el modo multijugador. Éste, cuya réplica para los solitarios es el modo Desafío - los mismos escenarios y variantes pero compitiendo contra la inteligencia artificial -, presenta varios circuitos donde los competidores pueden hacer varios tipos de carrera: la

## ENTRES PANTALLAS



### CARGA ES LABÓN

Vale, Johnny, sabemos que eres un alma torturada. Relaja.



### EASY RIDER

¿Es esto estar más quemado que la moto de un hippy?



### HIGHWAY TO HELL

A ver si nos hemos confundido en aquel cruce.

Carrera de la Venganza (sin misterios, llegar el primero a la meta), Eliminador (el típico modo en que el último en cruzar la meta en cada vuelta es eliminado) y Superviviente (en la que cada corredor pierde gradualmente la vida y hay que alcanzar puntos de control para poder continuar). Cada participante puede elegir entre varios personajes clásicos, desde el Motorista Fantasma original a Blade, pasando por Lilith, Venganza, Caretaker o Scarecrow. Los circuitos (cinco en total) apuntan directos al corazón de los fans -el Circo Quentín, el Daily Bugle, la Mansión de los Vengadores (II)-, y durante la competición pueden recogerse varios *power-ups* sobre el asfalto. Que son, precisamente, los que dan el toque final al fantástico modo multijugador: desde disparos especiales o minas a auténticas jugarretas contra los demás corredores, como hacerles perder la visión unos segundos, o poner el escenario del revés.

## CONCLUYENDO

Con un nivel gráfico más que digno (pese a algunos problemitas ocasionales con las transparencias), y el objetivo claro de conseguir un juego rápido a base de partidas breves, Ghost Rider para PSP se descubre como un buen título para llevar en el bolsillo si lo tuyo son los superhéroes y el combo barriobajero. El modo multijugador es una guinda deliciosa.







CELEBRANDO EL ESTRENO DE LA PELÍCULA DE GHOST RIDER Y LA APARICIÓN DE DOS VIDEOJUEGOS BASADOS EN EL PERSONAJE, XTREME OS REGALA, PORQUE OS QUIERE, LAS CUATRO PRIMERAS PÁGINAS DEL EXTRAORDINARIO «GHOST RIDER: AUTOPISTA AL INFIERNO», QUE PRÓXIMAMENTE PUBLICARÁ PANINI COMICS EN NUESTRO PAÍS.

UNA EPOPEYA DE TORMENTO Y GOMA CHAMUSCADA NO EXENTA DE HUMOR A CARGO DEL GUIONISTA GARTH ENNIS («PREDICADOR») Y EL DIBUJANTE CLAYTON CRAIN, DE CUYO ATORMENTADO ARTE TENÉIS UNA BUENA MUESTRA A CONTINUACIÓN.

Y DE PROPINA, UNA COMPLETA CRONOLOGÍA DEL PERSONAJE, PARA QUE NO OS PERDÁIS NI UNO DE SUS DERRAPES.

NOS VEMOS EN EL INFIERNO.

HAY UNA HISTORIA QUE CUENTAN EN LOS ABISMOS MÁS OSCUROS DEL INFIERNO.

LA HISTORIA DE UN MOTORISTA QUE FUNDE ACERO Y QUEMA GOMA, ENFUNDADO EN CUERO MIENTRAS CRUIZA LAS VASTAS Y NEGRAS LLANURAS QUE SEPARAN EL AGÜERÓN DEL STYX, QUE TORTURA SU MOTOR, ESCURRIENDO HASTA EL ÚLTIMO GRAMO DE POTENCIA DE SUS MALTRECHOS PISTONES.

QUE HUYE PARA SALVAR SU ALMA.





# GHOST RIDER

PUES CADA NOCHE, LO PEOR QUE ALBERGA EL INFERNO VIENE A POR ÉL: LOS NACIDOS DE LA NOCHE, LAS PIRAS NEGRAS, LA TURBA DESCARNADA Y LA CABALLERÍA AÉREA DE LOS NY LAI Y LOS PALOMOS DEL VIENTRE, QUE REVOLTEAN COMO UNA TORMENTA DE PUS BLANCO.

EL KLAN RESPLANDECIENTE Y LA BANDA DE LOS NUEVE, EL REY DE LAS CINTAS Y LOS VIEJOS BURGUESES CORNUDOS, LOS POETAS SOBRE SUS BARCAS DE PIEL: TODA LA HORDA IMPÍA SE LANZA EN POS DE ÉL, Y LE PERSIGUE A TRAVÉS DE LOS PÁRAMOS QUE VAN DESDE EL DESFILADERO DE JUDAS HASTA LA HUNDIDA MASADA.

Y ÉL PISA A FONDO, SÍ, CÓMO PISA A FONDO. PORQUE SABE QUE EN ESOS TÚNELES ANEGADOS EN SANGRE YACE EL ÚNICO CAMINO POSIBLE A LA SALVACIÓN: EL ÚLTIMO KILOMETRO QUE ASCIENDE HACIA LA LUZ, HASTA QUE SOLO LAS MISMAS PUERTAS DEL INFERNO SE INTERPONGAN EN SU CAMINO.

MÁS ALLÁ,  
SERÁ LIBRE.

Y CADA  
NOCHE...



## LAS EDADES DE GHOST RIDER

### S.XVIII

Mephisto atrapa al demonio Zarathos en el cuerpo de Noble Kale (primer Ghost Rider)

### 1972

Primera aparición de Ghost Rider en *Marvel Spotlight* #5 (Roy Thomas, Gary Friedrich, Mike Ploog)

### 1973

Primer número de la serie propia del personaje, *Ghost Rider* vol. 1, #1

### 1974

Rokanne, el gran amor de Johnny Blaze/Ghost Rider, lo abandona en San Francisco

### 1975

Ghost Rider entra en el supergrupo *Champions* (of L.A.) (*Champions* #1)

### 1976

Johnny Blaze deja la carrera de motorista y se une al circo *Quentin Carnival*





**1977**

Blaze averigua que el demonio en su interior se llama Zarathos

**1982**

Roxanne pide ayuda a Blaze para combatir a Centurius

**JUNIO 1983**

Luchando contra Centurius, Blaze se libra de Zarathos. Vuelve con Roxanne y compra el circo Quentin (fin del vol. 1)

**1990**

Primer número de *Ghost Rider* vol. 2. Daniel Ketch se convierte en Ghost Rider al encontrar una moto

**1992**

Johnny Blaze se une a Ketch tras intentar matarle al haberle confundido con Zarathos

**AGO. 1992**

Primer número de *Espiritus de Venganza*, serie paralela a *Ghost Rider*

**1993**

Blaze y Ketch averiguan que, en realidad, son hermanos

**1994**

Roxanne es asesinada por un enemigo de Dan Ketch



CADA NOCHE...



# GHOST RIDER

CADA NOCHE  
LE ALCANZAN.

LE DESPEDAZAN, LE DESCUARTI-  
ZAN, LE TROCEAN Y LE DESGA-  
RRAN. LE APLASTAN, LE VIOLAN  
Y LE DESTRUYEN, HASTA QUE  
SÓLO SU ALMA SIGUE  
EXISTENDO...

LE CASTIGAN POR  
SUS PECADOS

Y CUANDO LLEGA EL  
ALBA, VUELVEN A  
DARLE FORMA.

Y TODO VUELVE  
A EMPEZAR.



**MAYO  
1994**

Primer número de *Ghost Rider 2099*. Kenshiro "Zero" Cochrane es la versión futurista del personaje

**1997-98**

Daniel Ketch averigua que Noble Kale, su antepasado, es el espíritu que le posee

**1998**

En el infierno, Ketch muere y Kale se apodera del trono (reviviendo a Ketch como agradecimiento)

**2001**

Miniserie de seis números. Retorno de Johnny Blaze como Ghost Rider

**2005**

Nueva miniserie de seis números a cargo de Garth Ennis y Clayton Crain

**2006**

Nueva serie regular, con Johnny Blaze intentando huir del Infierno

**2007**

*Ghost Rider*, el videojuego, sale a la venta

**2007**

Se estrena *Ghost Rider*, la película





**DÍAS DE SOL** Con su magia, Amaterasu dará vida a bellas instantáneas como esta



LEOLO

## OKAMI

DESDE EL LEJANO ORIENTE LLEGA EL ÚLTIMO TRABAJO DE CLOVER STUDIO, PLENO DE ORIGINALIDAD DESBORDANTE Y CARGADO DE GUIÑOS A CLÁSICOS DE LA TALLA DE LA SERIE THE LEGEND OF ZELDA

Cuando alguien es capaz de impregnar con magia lo que hace, casi nadie puede negar la evidencia. Es lo que **Clover Studio** ha hecho con **Okami**: puede gustarte o no, pero cualquiera con dos dedos de frente reconocerá que este juego tiene un encanto especial. Parece mentira que sus creadores pensaran en primera instancia desarrollar un juego fotorrealista. Sin embargo, las limitaciones del **Emotion Engine** les hicieron tomar un nuevo rumbo a nivel visual que terminó desembocando en un apartado gráfico único. **Clover Studio** ha empleado la técnica del *cel-shading* dejando a un lado el uso y abuso de la estética de dibujos animados o tipo cómic, para imitar la pintura antigua tradicional japonesa. Lo que en un principio se muestra en pantalla como un bello entorno de trazos sencillos y colores pastel, de aspecto frágil y sensible, a la hora de la verdad se comporta como un sólido motor gráfico que da vida a

un, y perdón por la mojigatería de la expresión, maravilloso mundo de color.

Semejante estilo gráfico es la funda perfecta para esta historia de dioses y demonios. Una lucha titánica entre el Bien y el Mal, representado el primero por Amaterasu (diosa loba del sintoísmo japonés) y el segundo por Orochi (una bestia infernal de ocho cabezas), y salpicada por el espíritu de títulos clásicos como *The Legend Of Zelda*, ya que el esquema de **Okami** es bastante similar, pero con sus peculiaridades. La principal seña de identidad del juego es el pincel que la protagonista puede usar de muy diferentes formas.

Cuando la aventura comienza y Amaterasu regresa a Nippon, descubre que sus tierras





PlayStation 2

12+

OKAMI

PS2



GENERO ACCIÓN MÍSTICA  
PAÍS JAPÓN COMPAÑIA CAPCOM  
DESARROLLADOR CLOVER STUDIO  
DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS  
JUGADORES 1 ONLINE NO  
TEXTOS INGLÉS VOCES OKAMÉS  
WEB WWW2.CAPCOM.COM/OKAMI

**A MORDISCOS** Mordisquea a tus interlocutores para animar la conversación.



están dominadas por la oscuridad que Orochi y sus secuaces extienden a su paso. Con su poder, la diosa loba, será capaz de devolver la vida y el color a la tierra baldía. A veces, derrotando bestezuelas inmundas y, en las más bellas ocasiones, usando el pincel para hacer florecer árboles, praderas e incluso que salga el sol en medio de la negrura. El innovador sistema de convertir la pantalla en un lienzo le confiere un toque distinto a la mecánica de juego. Ya sea para dibujar una bomba (aunque de forma muy esquemática, con un círculo y una raya a modo de mecha) para abrir boquetes en muros, o trazar una línea que actúe como el sedal de una caña de pescar y disfrutar sacando pececillos del agua; y así podríamos continuar hasta completar las trece técnicas que tienes que aprender a lo largo de la aventura.

## ES UNA PENA QUE NO ESTÉ TRADUCIDO AL CASTELLANO

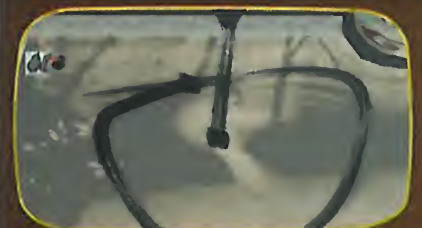
Siguiendo la estructura típica de un *Zelda*, *Okami* se expande en múltiples líneas de acción con todo tipo de submisiones. Algunas como el mencionado minijuego de pesca, otras involucrando a otros personajes que solicitan algún objeto o acción. En definitiva, todas dan forma a uno de los mejores juegos de PlayStation 2 para este año. Clover Studio cierra el círculo con una banda sonora de sobria tonalidad oriental y un idioma a la *Banjo & Kazooie* que, por desgracia, no cuenta con subtítulos en castellano.

### UN MÁGICO MUNDO DE COLOR

En el idílico entorno de *Okami*, además de recuperar las trece técnicas del Pincel Sagrado existe la posibilidad de realizar todo tipo de misiones alternativas. Dar de comer a los animales para obtener Praise (alabanzas para mejorar atributos), ayudar a otros personajes y disfrutar con otros divertidos minijuegos.



### EN TRES PANTALLAS



#### ARTE

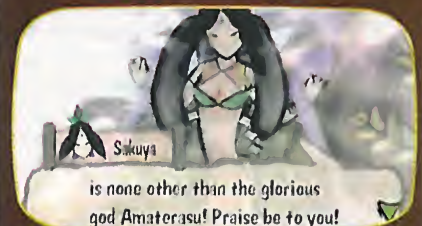
Pinta para pelear, poner bombas, hacer florecer árboles.



Well, what have we here?

#### PELEAS

La letra con sangre entra, aprende en el dojo.



is none other than the glorious god Amaterasu! Praise be to you!

#### MITOLOGÍA

Conoce a dioses y mitos de la religión sintoísta.

### CONCLUYENDO

*Okami* a una belleza y entretenimiento. Es una aventura fascinante que corre el riesgo de perderse en el olvido como *Ico* y *Shadow Of The Colossus*, por su original apuesta tanto en gráficos como en mecánica de juego. Si al menos hubiera estado en castellano...



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN



GLOBAL



DESDE QUE PROBAMOS SU PRIMERA Y DELIRANTE RECOPIACIÓN DE MICROJUEGOS, NUNCA HEMOS PODIDO VOLVER A MIRAR A WARIO CON LOS MISMOS OJOS... ¿CÓMO SEGUIR PENSANDO QUE ES MALVADO?

EVIL PRINCESS

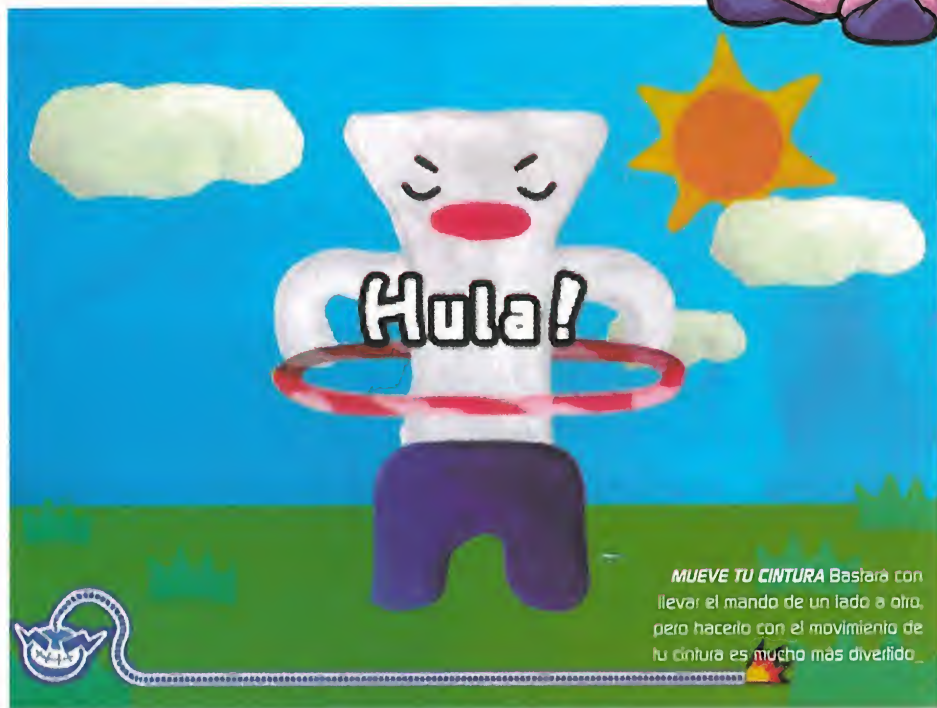


Don't drop it!



Gimme five!

DIGA AH, AGÜELA  
Por suerte, el Wiimote no segrega líquidos, o esta prueba sería acongojante.



MUEVE TU CINTURA Bastará con llevar el mando de un lado a otro, pero hacerlo con el movimiento de tu cintura es mucho más divertido.



## WARIO WARE SMOOTH MOVES

Aunque no formara parte del catálogo de lanzamiento de *Wii*, lo cierto es que *Wario Ware Smooth Moves* ha estado presente en todas las ocasiones en que hemos podido disfrutar de la consola desde el pasado E3. Lo bueno es que para unos fans declarados de la franquicia como nosotros, el hecho de haberlo probado antes no nos restaba ni un ápice de deseo de volver a jugarlo otra vez en busca de alguna prueba que no hubiésemos visto en citas anteriores.

Lo cierto es que todo este tiempo pensamos que estaba destinado a convertirse en el mejor título de la saga y en uno de los mejores de *Wii*, pero después de echarle horas a la versión final, nos sentimos un poco ahogados en nuestro propio hype. Que es un título soberbio es algo innegable, pero algunos detalles impiden que sea un juego tan redondo

como esperábamos.

Vayamos por partes: al comenzar, sólo estará disponible el modo individual, con el propio Wario como único personaje sobre el mapa. Al superar quince de sus microjuegos y el jefe final en forma de macrojuego iremos abriendo nuevas pruebas y personajes. El problema llega cuando repites varias veces los microjuegos de un mismo personaje, porque llega un momento en el juego pierdes uno de sus mejores rasgos: la imprevisibilidad de no tener ni idea de la prueba que te espera a continuación.

A este efecto contribuye el hecho de que a

ES UN JUEGO SOBERBIO PERO NO  
TAN REDONDO COMO ESPERÁBAMOS

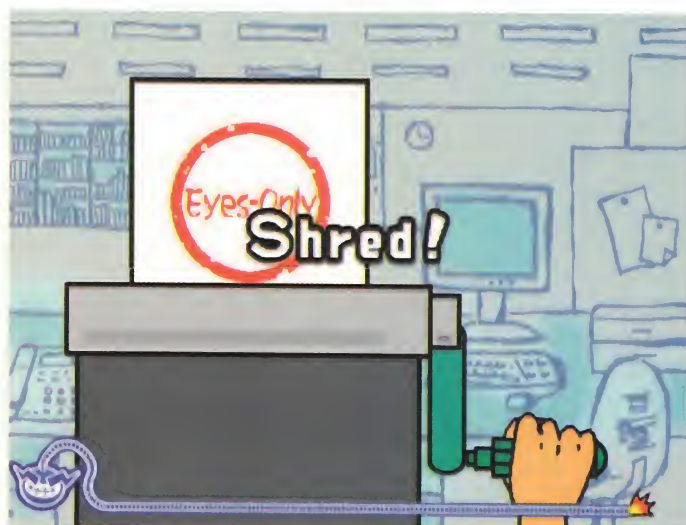






7+

GENERO MICROJUEGOS SURREALISTAS  
PAIS JAPON COMPAÑIA NINTENDO  
DESARROLLADORA NINTENDO  
DISTRIBUIDOR NINTENDO JUGADORES 1-4  
MODOS DE JUEGO 2 ON-LINE NO  
TEXTOS CASTELLANO VOCES CASTELLANO/INGLÉS  
WEB [HTTP://WII.NINTENDO.ES/2145.HTML](http://wii.nintendo.es/2145.html)



## CON N MAYÚSCULA

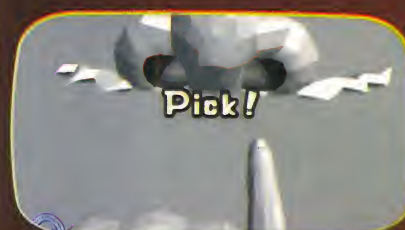
Como cada entrega, cuenta con un apartado dedicado a clásicos de Nintendo que es todo un regalo para sus fans.

## EN TRES PANTALLAS



## PRUEBAS NUEVAS

Uno de los modos te puntúa en sudorías.



## REVISIONES

Incluye guiños a entregas anteriores.



## SÚPER CLÁSICOS

Hay homenajes que te harán aplaudir.

## CRONOLOGÍA DEL EFECTO «SÓLO UNA PARTIDA MÁS»

Desde su debut en GBA, Wario Ware consiguió dejarnos con la boca abierta y engancharnos durante horas. Después, llegarían la versión GC en forma de party-game y la incorporación de la pantalla táctil y al micro de DS en Touched! Todavía estamos esperando que llegue a Europa Twisted! de GBA cuyo cartucho incorpora un cartucho con sensor de movimiento. Dosavís.



cada prueba le preceda una indicación de la figura en que se basa el juego. Por ejemplo, si tenemos que apuntar con el mando hacia la pantalla, leeremos «el zapeador», si tenemos que colocarlo sobre la mano, «el camarero»... y así hasta más de una decena de figuras diferentes, cada una acompañada en su primera aparición de una breve y chascarrillosa explicación en nuestro propio idioma. Al completar todos los personajes del mapa, se abrirá un Modo Multijugador que consta de

cinco opciones diferentes que abarcan desde los dos usuarios hasta las doce, pero siempre con la única posibilidad de utilizar un mando de Wii por lo que habrá que irlo pasando al estilo patata caliente, uno de los modos incluidos. La única posibilidad de simultaneidad la ofrece una divertida carrera de obstáculos a dobles en la que un jugador maneja el mando y el otro el nunchako, que hace añorar más trabajo en esa dirección. En cualquier caso, un título muy recomendable, tanto si eres fan de la saga como si es tu primera toma de contacto.

## CONCLUYENDO

Esperábamos un Modo Multijugador más completo, mayor aleatoriedad en la presentación de las pruebas y mayor precisión en la detección de movimientos, pero no por ello deja de merecer la pena la experiencia de ver combinadas la estética naïf y las pruebas surrealistas que nos hacen adorar a esta franquicia, con todo el potencial del hardware de Wii.







**TÁCTICA AVANZADA** Con la información justa de cada guarida, el jugador decide la mejor ruta de ataque: por los tejados, cargando contra la puerta principal con un vehículo, etc.



LOS VÁSTAGOS DE GTA POR FIN SE HACEN MAYORES. Y EL PASO AL MUNDO ADULTO NO SE HA DEFINIDO CON GRANDES DOSIS DE DESTRUCCIÓN MASIVA, HUMOR SALVAJE O CAMBIOS DE AMBIENTACIÓN URBANA POR JUNGLAS TROPICALES Y REPÚBLICAS BANANERAS. SE TRATABA DE ALGO MÁS SENCILLO, PERO TAMBIÉN MÁS TEMERARIO: MATAR LA HISTORIA.

STAN BY

# CRACKDOWN

Es curioso que el artífice del salto evolutivo - y este redactor cree firmemente que estamos ante uno - haya sido precisamente **David Jones**, el creador de **GTA**. Desde **Real Time Worlds**, **Jones** se ha propuesto reconducir los juegos de acción de final abierto y recorrido libre hacia la arquitectura que considera no sólo adecuada, sino exactamente la buscada por el jugador. No vamos a profundizar aquí en la idiosincrasia de **GTA**, aunque conviene no perderla de vista (ver **GTA: El padre y su herencia** en pág. siguiente). Los juegos que han crecido a su sombra imitan la receta

reformulando recursos o reubicándola en otras ambientaciones con mayor o menor acierto. Pero la sombra del padre es incontestable. Luego tenemos a **David Jones**, quien a propósito de **Crackdown** afirma que quería «hacer algo diferente con los juegos de acción de final abierto tipo sandbox». Es decir, los que se articulan en torno a una historia central cuya trama va desarrollándose en el mundo sin barreras del juego, siguiendo un camino más o menos prefijado de misiones. Pese a la libertad de acción, la linealidad sigue presente como núcleo disimulado. Pero **Jones** com-

probó que los jugadores tienden a olvidarse de la historia y a centrarse en el contenido abierto. Su primera decisión con **Crackdown** fue, por tanto, convertir ese contenido en el verdadero objetivo del juego.

En **Crackdown** no hay secuencias cinemáticas, y el desarrollo de la historia depende únicamente de las decisiones del jugador. Éste encarna a un miembro especial de la Agencia, organización garante de la ley y el orden en Pacific City, con la misión de acabar con las tres bandas que controlan la ciudad (los Muertos, los Volk y la corporación Shai-Gen). Para





18+

GENERO: ACCION URBANA CON ESTEROIDES  
 PAIS: E.U.U. - COMPAÑIA: MICROSOFT  
 DESARROLADOR: REAL TIME WORLDS  
 DISTRIBUIDOR: MICROSOFT - JUGADORES: 1-2  
 MODOS DE JUEGO: 3 - ONLINE SI  
 TEXTOS: CASTELLANO - VOCES: CASTELLANO  
 WEB: WWW.CRACKDOWNONCRIME.COM



**¿MEJOR SOLO?** El modo cooperativo on-line parece espectacular: en cualquier momento puede incorporarse un amigo a la partida en curso, para ayudar en algún asalto, hacer carreras, duelos, sembrar el caos...

### GTA: EL PADRE Y SU HERENCIA

De todos es conocida la ambientación abierta y la oferta de libertad ficticia del género iniciado por GTA, el juego de acción tipo «sandbox» (cajón de arena), que tanto éxito ha cosechado y tantos momentos de adrenalina disparada y vorágine destructiva nos ha brindado a unos jugadores necesitados de escapar de las estructuras lineales y los muros invisibles. Gran parte de esos momentos hay que agradecerse a David Jones, a quien se acredita como creador de la serie. Pese a abandonarla después de la segunda entrega, las bases para su explosión estaban sentadas, y tras Vice City y San Andreas, muchos juegos han nacido a su sombra, desde Just Cause a Saints Row o, incluso, Jaws. David Jones fundó en 2002 Real Time Worlds, donde ha desarrollado Crackdown como un intento de definitivo paso adelante en el género. El mismo nombre de la compañía es, seguramente, un indicativo de las intenciones de Jones.



**¡MAS RAPIDO!** Tras eliminar a los jefes mafiosos, se puede repeler cada asalto en el modo contrarreloj.

ello dispone de un variado armamento y una serie de puntos de abastecimiento que tiene que recuperar del control de las bandas antes de poder usarlos, y que puede emplear para desplazarse por la ciudad y depositar nuevas armas. Además, cuenta con varios vehículos y capacidades físicas superhumanas. Pero al Agente no se le encargan misiones al uso. Mientras explora las calles y localiza las guaridas de los diferentes jefes mafiosos sobre el terreno, la Agencia le proporciona información táctica y de inteligencia sobre las localizaciones y es el jugador quien decide dónde, cuándo y cómo actuar. Cada jefe provee a su banda de ciertos recursos, con lo que la elección del orden de eliminación repercute directamente en el rendimiento del grupo criminal. El jugador es, por fin, dueño de sus propios actos. Al menos hasta cierto punto lógico, dentro de los límites del inevitable, por ligero que sea, argumento, y, sobretodo, de la ciudad en la que se desarrolla, claro. Ahora bien: ésta es, sinceramente, la más impresionante que hemos visto en un videojuego. En la memoria de quien suscribe sólo rivalizarían la conseguida, por tramposa que fuera, sensación de libertad.



**CLONADO** La muerte tiene una importancia mínima: el Agente será devuelto a la acción en un punto de abastecimiento casi como nuevo.





**LA MASA** Hablamos de un Daredevil de este-  
roides, pero alguna similitud con Hulk: Ulti-  
mate Destruction también tiene Crackdown\_

LA LIBERTAD DE  
ACCIÓN PARA  
ACABAR CON  
LOS 21 JEFES  
MAFIOSOS DE  
LA CIUDAD ES  
ABSOLUTA\_



del Spider-Man para PSone y las ciudades de Vice City y San Andreas. Pero en cuestiones de población (densa, densísima aquí) y, sobretudo, verticalidad, **Crackdown** no tiene rival. El objetivo final del juego es dominar la ciudad eliminando a las bandas. Pero la mecánica ofrece un subtexto delicioso: el dominio de la ciudad también es físico, y se plasma en el desplazamiento por ella. El Agente es una especie de *traceur* hiperhormonado, más cercano al superhéroe que al personaje de juego de acción al uso. Conforme sus habilidades aumentan, el jugador podrá realizar saltos desproporcionados de un edificio a otro, y alcanzar más y más altura (resquebrajando

el asfalto o el cemento al caer violentamente al suelo). Más de uno se sorprenderá olvidándose de los vehículos (aunque los de la Agencia muten conforme el jugador mejora su habilidad conductora) para dedicarse a hacer de Daredevil mastuerzo por los tejados. Además, cada edificio es escalable usando cornisas, balcones o quicios de ventanas. Todos y cada uno de los edificios, llegando a alcanzar alturas que, por primera vez, provocan algo parecido al vértigo real. Más: la fuerza también se desarrolla (además de las clásicas habilidades con armas y explosivos), llegando a permitir levantar varias toneladas y usar coches y camiones como armas arrojadas.

## ENTRE PANTALLAS



**NO MIRES ABAJO**  
Solo quedan otros 16 pisos. ¡flomo, chavalote!



**IMPROVISACIÓN**  
Cualquier cosa sirve de arma, sea o no sea orgánico



**A LA RICA PUNTERÍA**  
A los brazos, a la cabeza, a la pierna... no a la monotonia

## ESOS FLECOS

Algún bug si hemos encontrado de forma muy ocasional (quedarse atascado en un punto), pero el juego tiene una opción para extraer al personaje\_

## CONCLUYENDO

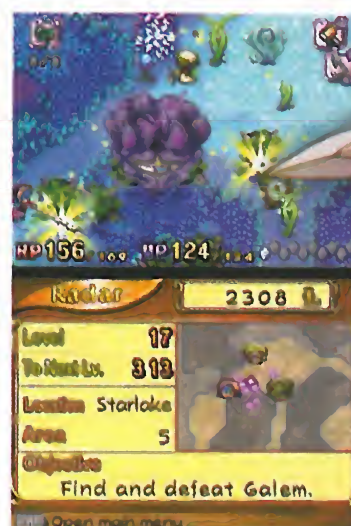
*Crackdown* es, por un lado, una reformulación valiente de un género, buscando la esencia del free roam. Por otro, un divertidísimo y vertiginoso ejercicio de acumulación, poniendo la ambientación urbana, literalmente, a los pies del jugador.







GÉNERO: DUNGEON RPG SUPER MONOTONO  
 PAÍS: JAPÓN · COMPAÑIA: SQUARE ENIX  
 DESARROLLADORA: SQUARE ENIX/NEW ENT.  
 DISTRIBUYE: NINTENDO · JUGADORES: 1-4  
 MODOS DE JUEGO: 2 · ON-LINE: NO  
 TEXTOS: CASTELLANO · VOCES: NO  
 WEB: CHILDRENOFMANA.NINTENDODS.COM/LAUNCH/



THE ELF

# CHILDREN OF MANA

SIETE ENTREGAS PARA VARIAS PLATAFORMAS Y 16 AÑOS DE VIDA, PERO LA HISTORIA DE LA ÚNICA VEZ QUE LA ESPADA SAGRADA SE ATREVIO A DESAFIAR AL MANA LE CORRESPONDE A NINTENDO DS...

De esta manera tan prometedora comienza un nuevo capítulo del proyecto *World Of Mana* abandonado por **Koichi Ishii**, el insigne director del primer episodio para **GameBoy** que ha acompañado los pasos de esta edulcorada serie de *Action RPG*. Y para convertir esta nueva experiencia en algo único, **Square Enix** se ha atrevido a desafiar a su saga. Para ello ha contado con la ayuda de **Nex Entertainment** y los magos de la animación **Production I.G.** *Children Of Mana* continúa con la filosofía de batallas en tiempo real, esa ha sido siempre su propuesta como historia alternativa a los combates por turnos de *Final Fantasy*, pero cambia su esquema clásico por el de *Dungeon RPG*, algo que no será del

agrado de todos. Este tipo de juegos presenta un pueblo como eje principal de la aventura (en esta ocasión Aldea Mana, con tres casas por visitar) y deja la acción en manos de cientos de mazmorras de discutible variedad (8 escenarios diferentes) pobladas por hordas interminables de enemigos. Esto es a grandes rasgos un *Dungeon RPG*: poco argumento y mucha acción. Aunque en manos de **Square Enix** siempre resulta algo más llevadero. Por eso se gana un notable alto en su apartado audiovisual, gracias a brillantes secuencias de animación, una colección de pantallas estáticas de belleza casi inconfesable y una gran banda sonora a cargo de **Kenji Ito**, otra leyenda viva de la saga. Y otro notable, aunque más ajustado,

en el terreno jugable por lo adictivo que resulta recorrer infinidad de mazmorras acabando con enemigos menores y espectaculares, aunque facilones, *final bosses*, además de la posibilidad de compartir la aventura con tres jugadores más. Y los argumentos a su favor continúan: podrás elegir entre cuatro protagonistas, contar con la compañía de espíritus elementales, embarcarte en multitud de misiones secundarias que alargan su vida útil hasta las 25 horas y experimentar con un curioso sistema de gemas que mejora los atributos del jugador. Lástima que su invariable desarrollo y un descompensado balance gráfico entre belleza y vulgaridad lo conviertan en un buen *Dungeon RPG* y a la vez en un capítulo menor de la serie.

...game over



**BELLEZA EFÍMERA** El comienzo de cada nivel, el mapa y las secuencias de animación, los momentos más bellos...

## CONCLUYENDO

Children Of Mana demuestra que un *RPG* en el que la acción puede con la historia está destinado a quedar en el olvido. Audiovisualmente comprometido, con valores jugables de gran entidad pero excesivamente monótono. Esta saga se merece mucho más.





¡¡AZOTAINAS!!!



BESA MI PUÑO ¿Hay algo mejor que el brazo de un dios para repartir hostias entre los malvados de la tierra?



EL CANTO DEL CISNE DE CLOVER STUDIO ES MUCHO MÁS QUE UN BEAT'EM-UP, ES UNA DELIRANTE FARSA EN LA QUE EL HUMOR Y LA VIOLENCIA VAN JUNTITAS DE LA MANO....

\_NEMESIS

## GOD HAND

La carrera de **Clover Studio** ha sido corta, pero nos deja una delicia visual llamada *Okami*, la gratificante mecánica de los *Viewtiful Joe*... y el sorprendente **God Hand**. Seguro que este último no formará parte de las listas de mejores lanzamientos de la historia de **PS2**, pero ¿qué queréis que os diga? De los tres juegos que he mencionado, ésta es la creación de **Clover** que más me ha llegado al corazón. Será porque soy un fanático del manga al que parodia (*Hokuto No Ken*/El Puño de la Estrella del Norte), será porque su telegráfica trama no me habla de reinos numantinos ni princesas hechizadas, o será porque no se toma en serio ni a sí mismo. Sea como sea, **God Hand** jamás pretendió ser una obra maestra y ahí radica su verdadera grandeza. **Shinji Mikami** y su gente simplemente querían homenajear los *beat'em-ups* de toda la vida y la hiperviolencia de *Hokuto No Ken*, situando a un héroe

en una tierra tan desolada como en el manga de **Buronson** y **Tetsuo Hara**.

Armado nada menos que con el brazo de Dios, Jean repartirá justicia y mamporros entre un ejército de matones, miserables y *freaks* que provocan mas risas que odio. ¿Cómo tomar en serio un juego que te enfrenta a una pareja de musculosos tipos vestidos de vedettes, en el que puedes apostar tu dinero en carreras de chihuahuas y en el que uno de los mas letales ataques del protagonista consiste en dar un taconazo en los huevos del enemigo? ¡Si hasta oirás risas enlatadas y los aplausos del público, como si se tratara de una telecomedia! Pero ojo, **God Hand** no se queda en una simple payasada. Como *beat'em-up* es de lo mejorcito que ha



¡¡CORISTAS MASCULINOS!!!







16+

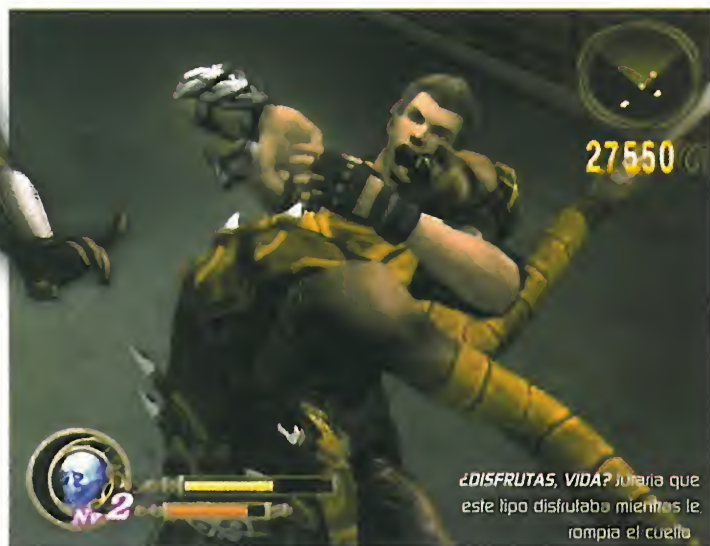
GENERO: BEAT-EM-UP CÓMICO-APOCALÍPTICO  
PAÍS: JAPÓN | COMPAÑÍA: CAPCOM  
DESARROLLADOR: CLOVER STUDIO  
DISTRIBUYE: ELECTRONIC ARTS  
JUGADORES: 1 | ONLINE: NO  
TEXTOS: CASTELLANO | VOCES: INGLÉS  
WEB: WWW2.CAPCOM.COM/GODHAND

**¡¡CRUELODAD!!****¡¡CARRERAS DE CHIHUAHUAS!!****¡¡EROTISMO****¡¡CORILAS CON SLIPS!!**

¡CORRE, PERRO! ¿Quién quiere carreras de Chocobos hablando chihuahuas?\_



**HEROES DE MEDIO METRO** El duelo contra el quinteto de enanos en mallas es uno de los momentos álgidos del juego



¿DISFRUTAS, VIDA? Juraría que este tipo disfrutaba mientras le rompía el cuello

dado la **PS2** en los últimos años, permitiendo configurar el repertorio de golpes de Jean de entre más de cien movimientos diferentes (entre patadas y puñetazos). Podrás construir tus propios combos y ejecutarlos con la simplicidad de *Double Dragon*. Es la democratización del género para todos aquellos que nos veíamos incapaces de ejecutar más de cinco golpes seguidos en *Urban Reign*. El apartado gráfico aporta luces y sombras. Por un lado tenemos unos personajes deslumbrantes, gigantescos, y por otro unos escenarios endebles, hasta el punto de que algunas paredes parpadean y desaparecen

cuando Jean pasa cerca de ellas. Una absoluta dejadez, viniendo de unos tipos capaces de recrear las acuarelas japonesas en **PS2** (*Okami*). Pero he llegado a pasárselo por alto, gracias a las horas y horas de risas y diversión que **God Hand** me ha proporcionado. Estoy chapado a la antigua. Soy un dinosaurio. Me gustan los arcades de toda la vida. Me gusta patearle el hígado a un tipo con sólo machacar repetidas veces el mismo botón. Y **God Hand** me ha dado eso y mucho más. Y sé que cuando me lo acabe volveré a él una y otra vez, para disfrutar de su descarada simplicidad y su sabor añejo.

## CONCLUYENDO

**God Hand** es un juego de otra época. En un mercado dominado por intros CGI de 15 minutos de duración y manuales de 40 páginas, me devuelve la simplicidad y la diversión descabrada de un *Double Dragon*. Habrá quien lo tache de mediocre y repetitivo. Y puede que no les falte razón. Pero deben comprender que los tarugos también tenemos derecho a divertirnos.



GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN



#77

www.superjuegos.es



\_NEMESIS

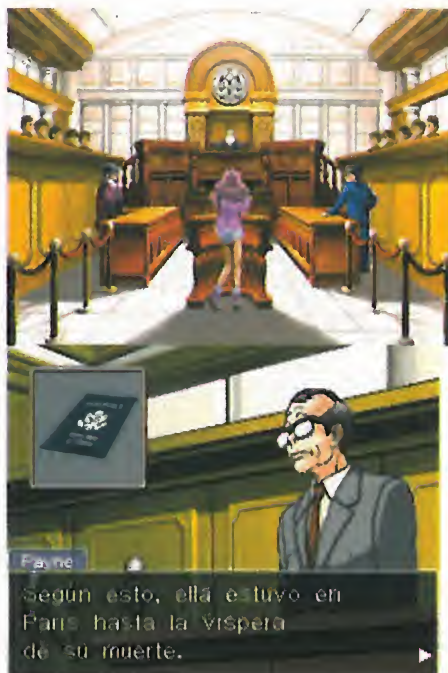
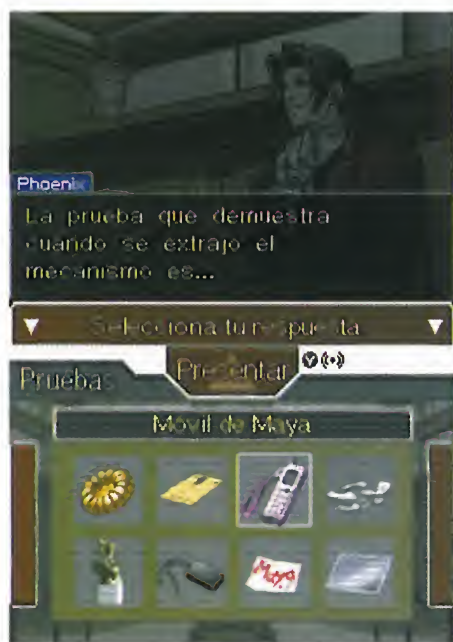
# PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

EL NUEVO HÉROE DE CAPCOM NO UTILIZA ARMAS, SINO SU INGENIO. NO COMBATE A ZOMBIES, SINO A FISCALES SIN ESCRÚPULOS. ES ABOGADO, SE LLAMA PHOENIX, Y PROTAGONIZA UNA AVENTURA TAN ORIGINAL COMO APASIONANTE.

Nintendo DS vuelve a demostrar que la originalidad de su catálogo no tiene rival. Todavía no he soltado los utensilios de cocina de *Cooking Mama* y ya me encuentro en el pellejo de un abogado defensor, un astuto Perry Mason a la japonesa capaz de investigar hasta la última pista, de rebatir el testimonio más firme con tal de salvar a su cliente. **Phoenix Wright: Ace Attorney** es la adaptación de

la tercera de las entregas de la saga *Gyakuten Saiban* para GBA, inéditas fuera de Japón. Capcom, lejos de producir una conversión a capón, ha integrado en la mecánica todas las características de la DS. Utilizarás el stylus para navegar por las localizaciones, para investigar y recoger pistas del escenario del crimen y, aquí viene lo más sorprendente, gritarás «Protesto» o «¡Un Momento!» al micro

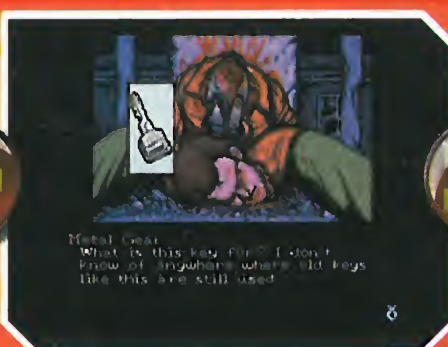
de la DS cuando creas que el fiscal se pasa de la raya o un testimonio daña a tu cliente. La estructura de esta aventura procesal se asemeja bastante a un capítulo de la serie de TV *Ley y Orden*. Primero serás testigo del crimen, luego investigarás el lugar de los hechos, hablarás con los testigos y por último tendrás que defender a tu cliente en el tribunal. Aunque el fiscal del primer caso que presenta el juego es un pardillo, más adelante te las tendrás que ver con el fiscal Edgeworth, un verdadero hueso que te destrozará los nervios con sus tácticas al filo de la legalidad. Cuando creas que ya tienes el caso ganado,



GRITA COMO UN CERDO ¿El fiscal se pasa de listo? ¿Crees que un testigo miente? No le cortas y grita ¡Protesto! hacia el micro de la DS.

## LA ECUACIÓN PERFECTA

Imagina por un momento la mecánica de un *Snatcher* (por citar la mejor aventura conversacional que ha aparecido en una consola) al servicio de una trama repleta de misterios y crímenes al estilo del manga *Detective Conan*. Añádele además el intuitivo control que ofrece la pantalla táctil de Nintendo DS y el resultado es *Phoenix Wright*.







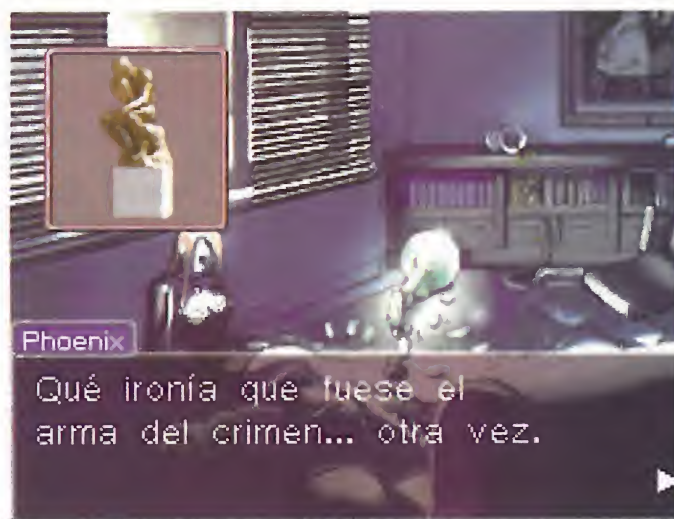
\_GÉNERO AVENTURA DRAMÁTICA-PROCESAL  
 \_PAÍS JAPÓN \_COMPAÑÍA CAPCOM  
 \_DESARROLLADOR CAPCOM  
 \_DISTRIBUYE NINTENDO \_JUGADORES 1  
 \_MODOS DE JUEGO UNO \_ONLINE NO  
 \_TEXTOS CASTELLANO \_VOCES CASTELLANO  
 \_WEB WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

## EL JUEGO LLEGA A ESPAÑA CON TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

Edgeworth se sacará de la manga un testigo o una prueba que echará por tierra tu estrategia. En ocasiones, la clave para exculpar a tu cliente está oculta en un dato poco relevante de la autopsia, o en la insignificante contradicción de un testigo de la acusación, por lo que el estudio exhaustivo de las pruebas será tu mejor arma.

Hemos tenido que esperar un largo año para poder disfrutar de **Phoenix Wright** en España, pero ha merecido la pena, viendo el excelente trabajo realizado con la localización al castellano, tanto en el texto como en las voces. No es lo mismo gritar «*Objection*»

(como en el original inglés) que un contundente «*Protesto*», aunque si te pilla jugando en el autobús o en la consulta del dentista y no quieres dar la nota, también podrás accionar la protesta pulsando en un marcador de la pantalla táctil de DS. Heredero directo, tanto por su mecánica como por su estética manga, de aventuras tan legendarias como *Snatcher* o *Policenauts* (Kojima, queremos un remake... ¡ya!), *Phoenix Wright* ofrece cinco casos, los últimos bastante puñeteros, aunque tiene el problema de que, una vez superado el final del juego, no existe ningún aliciente para volver a repetir la aventura. Es algo inherente a todas las aventuras conversacionales, pero puedes tener la garantía de que mientras estés bajo la piel de Phoenix, perderás la noción del tiempo y al final te quedarás pidiendo más. En un par de meses saldrá la secuela en el resto de Europa. Recemos para que esta vez no tarde tanto en llegar a España.



**¡HE VISTO UN OCCISO!** Investiga todo el lugar del crimen para detectar pruebas.



**AQUÍ DISTE MATARILE**  
Usa el stylus para demostrar dónde se encontraba el asesino en el momento de cometer el crimen.



### CONCLUYENDO

Capcom resucita el género de las aventuras conversacionales con este sorprendente simulador procesal, que aprovecha además las características de la DS (pantalla doble y táctil, micro) para hacer la experiencia lo más cómoda y divertida. Ahora sólo falta que Kojima se convenza por fin de que la DS sería la plataforma ideal para el remake de *Snatcher*.





JOHN TONES

STRIDER, STREET FIGHTER II, TIGER ROAD, CAPTAIN COMMANDO... SI, NOS SUENAN TODOS. CAPCOM SIGUE EMPEÑADA EN QUE SU AMPLIO CATÁLOGO DE CLÁSICOS NO CAIGA EN EL OLVIDO. EL RECOPIRATORIO, ESE CEREGUMIL DEL COIN-OP.

# CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2

Con los recopilatorios de títulos clásicos, los fanáticos del retro nos encontramos ante un dilema constante, y nos lo preguntamos tanto y tan a menudo que ya casi es un tópico habitual en reviews, foros, blogs y conversaciones alrededor de los coloristas resúmenes de la historia reciente del medio. ¿Nos toman el pelo? ¿Hasta qué punto tenemos aguante? ¿Cuánto va a durar esto? El caso de **Capcom Classics Collection Vol. 2** es, al menos de partida, especialmente sangrante: no sólo recopila una serie de títulos a los que jugamos en su día pagando 25 pesetas por partida hace casi un par de décadas, sino que algunos ya los hemos catado hace relativamente poco, en los *Capcom Classics* para **PSP**. De hecho, este recopilatorio lo que hace es completar la ristra de títulos que quedaban pendientes desde la salida del segundo volumen para la portátil de Sony.

Ahora, aunque con orden distinto, la lista de juegos de las dos entregas portátiles y de las dos de **PS2** son prácticamente idénticas. La diferencia es sutil, pero básica. **CCC Vol. 2** añade a la alineación portátil *Super Street Fighter II Turbo* (aunque ya había algunas versiones del mítico juego de lucha en la segunda entrega para **PSP**) y la magnífica aventura de sablazos dinásticos y saltos morrocotudos *Tiger Road*, inexplicablemente olvidado en el huracán retro-maníaco que nos invade.

Volviendo a los enigmas del principio: ¿es esto justo, o una exhumación indecente de las criptas del píxel? ¿La culpa es nuestra que tragamos con lo que nos echen o de las compañías, que no tienen vergüenza y, al parecer, tampoco dinero en efectivo? Cada cual deberá responder a esas preguntas en conciencia, porque a nosotros nos cuesta trabajo, pese a nuestro ya legendario cinismo, por culpa del extraordinario trabajo que hace **Digital Eclipse** cada vez que se pone a los mandos de una compilación.

Es decir, a los hechos me remito: una vez más, la conversión de los arcades es perfecta, suave, demencialmente idéntica a los originales, y ade-

## LISTA DE JUEGOS

- |                         |                                   |
|-------------------------|-----------------------------------|
| 1. 1941: Counter Attack | 11. Mega Twins                    |
| 2. Avengers             | 12. Quiz & Dragons                |
| 3. Black Tiger          | 13. Side Arms Hyper Dyme          |
| 4. Block Block          | 14. The Speed Rumbler             |
| 5. Captain Commando     | 15. Street Fighter                |
| 6. Eco Fighters         | 16. Strider                       |
| 7. The King of Dragons  | 17. Super Street Fighter II Turbo |
| 8. Knights of the Round | 18. Three Wonders                 |
| 9. Last Duel            | 19. Tiger Road                    |
| 10. Magic Sword         | 20. Yarth                         |

más con opción de 60 Hz. La selección, aunque carece de la anonadante avalancha de leyendas del primer volumen para **PS2**, posee más variedad, y no faltan los títulos imprescindibles (el mencionado *Tiger Road*, *Black Tiger*, *Mega Twins*, *Strider*, el no por recurrente menos Infinito *Street Fighter II*). En los menús se nota Inversión de tiempo, gusto en el diseño y, sobre todo, amor a raudales por los clásicos. Aunque el auténtico apocalipsis de emociones llega con los extras,







12+

GENERO: RECOPIULATORIO REVIENTAPULGARES  
PAÍS: JAPÓN · COMPAÑÍA: CAPCOM  
DESARROLLADORA: DIGITAL ECLIPSE ENTERTAINMENT  
DISTRIBUYE: PROEIN · JUGADORES: 1-3  
MODOS DE JUEGO: 2 · ON-LINE: NO  
TEXTOS: INGLÉS  
WEB: WWW.CAPCOM-EUROPE.COM



**TOMA CASTAÑA, MARIMANUELA...** Guantazos en oblicuo, guantazos en horizontal. A esto saben los arcades clásicos: a nudillos chisporroteando contra una piñonera desprevenida.



**MEJOR CUANTO MÁS NUEVO...** Street Fighter, un título muy inferior a su secuela. Se trata de un fenómeno muy de los videojuegos que los sitúa abiertamente por encima del cine, la filosofía y la entomología.

variados y que van mucho, mucho más allá del simple escaneado de fundas e instrucciones: remezclas de las bandas sonoras; ilustraciones ignotas; un juego de preguntas y respuestas inspirado en Quiz & Dragons pero cuyas preguntas versan únicamente sobre el Universo Capcom y que recomendamos a los muy curtidos; o, en fin, un extraordinario tutorial en el que **David Sirlin** (diseñador de videojuegos y campeón internacional de Street Fighter) explica los secretos del mítico juego de lucha de Capcom, y a un nivel bastante más sofisticado que el

simple «pulsas X para puñetazo». El colofón: los juegos más mediocres (Varth, Block Block...) son mucho más digeribles en PS2 debido al sistema de control, los tiempos de carga son más breves que en la versión portátil y el precio, honestamente, es ridículo: 19.99 euros.

Aunque la pregunta sigue en el aire: los recopilatorios siempre van a ser discutidos por su naturaleza abiertamente pesetera. Pero cuando la apertura de tumbas es discreta, los extras abundantes, y se respeta al fan vetusto... ¿a quién le importa?

## CONCLUYENDO

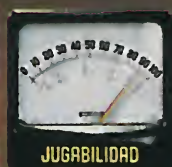
Por 19,95 euros es imposible pedir más. Si ya tienes las versiones para PSP, aún puedes pensártelo (aunque el trivial capconita y el tutorial de Street Fighter son extraordinarios y valen de por sí el precio del recopilatorio). Si no las tienes, no sabemos qué haces que no estás ya rebanando las extremidades de un gorila gigante soviético de metal.



GRAFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACION



GLOBAL





3+

GENERO: RECOPIACION DE PIELPUZZLES  
PAIS: JAPON | COMPAÑIA: CAPCOM  
DESARROLLADOR: CAPCOM  
DISTRIBUYE: PODEIN | JUGADORES: 1-2  
FORMATO: INCLUDE + CUARTO | ONLINE: SOLO LOCAL  
IDIOMA: INGLÉS  
WEB: WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

JOHN TONES

PROSIGUE LA EXHUMACIÓN DE CLÁSICOS DE CAPCOM. LOS FANS TRAGAMOS SIN NINGUNA QUEJA: NO SOLO ES UNA ESTUPENDA OPORTUNIDAD DE RECUPERAR TÍTULOS BÁSICOS, SINO QUE ESTÁN ESCOGIDOS CON UN BUEN GUSTO INDISCUTIBLE.

## CAPCOM PUZZLE WORLD

Si bien es cierto que las recopilaciones de clásicos arcade de la compañía son más completas y contundentes, este escueto resumen del peculiar concepto que tiene **Capcom** del género de los *puzzles* es perfecto para una portátil. Quitando **Block Block**, un clon de **Arkanoid** ciertamente inmanejable con el poco preciso stick de la **PSP**, el resto de los títulos incluidos en el recopilatorio son puro vicio: **Super Puzzle Fighter II**, por ejemplo, es un fulminante título post-*Columns* que enfrenta a personajes de *Street Fighter II* y *Darkstalkers* en un entorno de gemas de colores agrupables. Aparte de proporcionar diversión directa pero no sencilla para muchas horas, **Capcom Puzzle World** incluye las tres versiones del juego: la que conocimos en Occidente, llamada **X**, que fue la última; la versión **Y**, que incluye el

**Change Gem**, una cuenta atrás de movimientos que desencadena explosiones en cadena; y la versión **Z**, prácticamente un juego renovado en el que las montañas de gemas suben en vez de bajar.

De la saga **Buster Bros.**, más conocida por estos lares como **Pang**, poco podemos decir que no sea más que conocido, salvo que es perfecta para una portátil: las partidas son rápidas y trepidantes, los sencillísimos controles se adaptan perfectamente a la **PSP**, y las diferencias entre **Buster Bros.** y **Super Buster Bros.** los convierten en dos juegos variados y complementarios (olvidemos el **Buster Buddies**). Nuestras preferencias siguen orientándose hacia la perfecta primera secuela, mucho más jugable y con el enloquecido **Panic Mode** incluido. Un suicidio econó-

mico en la recreativa, un desafío perfecto en su versión doméstica. El primer **Buster Bros.** incluye, además, la posibilidad de poner de fondo cualquier imagen escogida por el jugador. Y todos los juegos que lo permitían originalmente, como no, vienen preparados para partidas ad-hoc o a dobles.

game over



EL LABERINTO DE PANG Nacho Vigalondo y John Tones disfrazados de cerdos dentro del Pang: el material del que se hacen las pesadillas.

JUEGOS QUE HAN NACIDO PARA SER JUGADOS A CUATRO MANOS EN UN RECOPIRATORIO ESCUETO, PERO ESTIMABLE

### CONCLUYENDO

Si el juego se lanzara a precio normal pondríamos nuestros pelos a esta recopilación, pero a un PVP recomendado de 29,95 euros, es imposible resistirse: sólo el implacable safari esférico de **Buster Bros.** y su primera secuela bien valen ese precio.







JOHN TONES

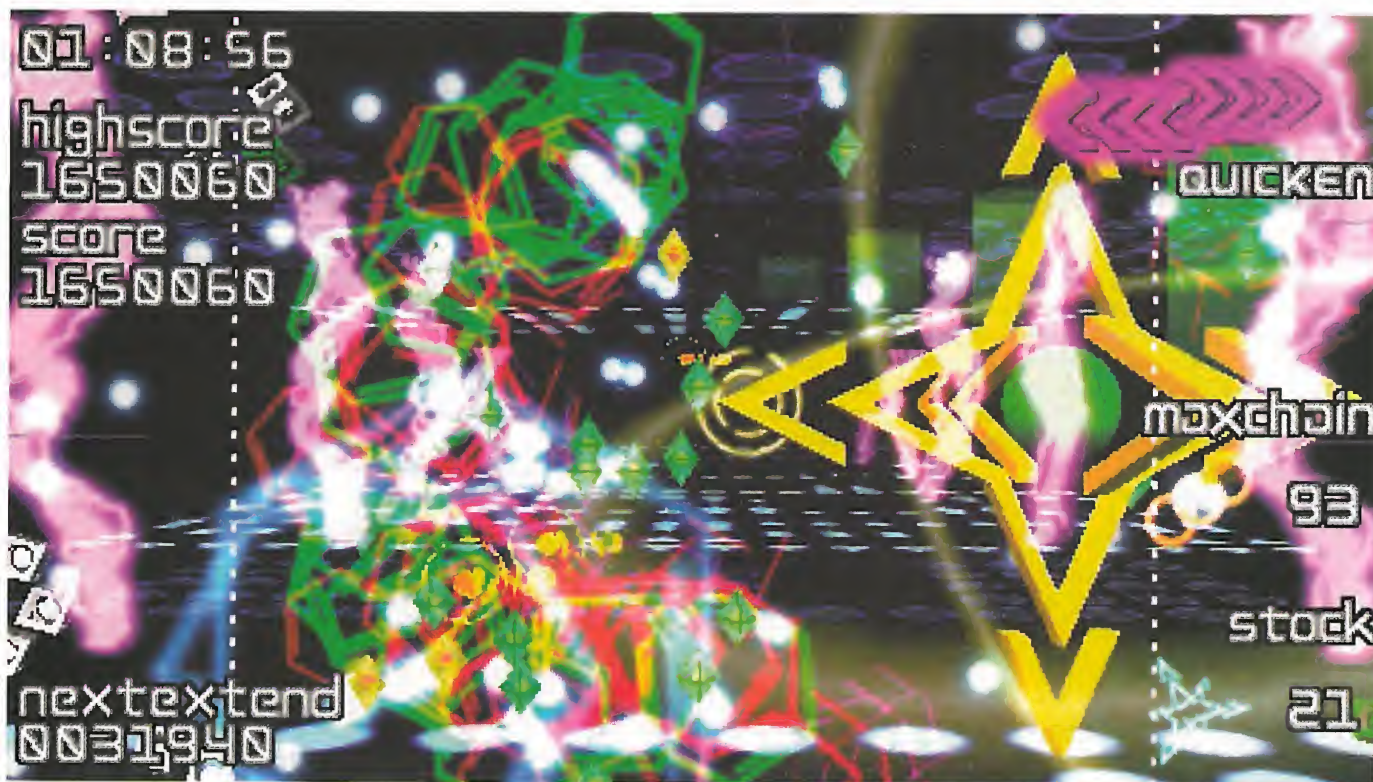
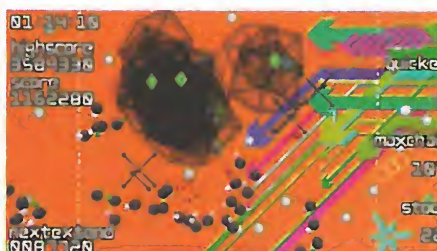
# EVERY EXTEND EXTRA

## SHOOTERS ABSTRACTOS. SUENA RARO. ES RARO.

Se cultivan especialmente en círculos de programación indie y se distribuyen por Internet. Hasta ahora, sólo han tenido dos grandes puntales, de calidad extraordinaria y recibimiento opuesto: el fundacional *Rez* y el exitoso *Geometry Wars*. El creador del primero, Tetsuya Mizuguchi, artificio de programador independiente al servicio del mainstream, repite género con *Every Extend Extra*, basado en uno modesto programilla *freeware*.

La principal diferencia entre *Every Extend Extra* y su modelo, un matamarcianos abstracto de ritmo estremadamente pausado y cierto hueco para la estrategia y la reflexión moderada, está precisamente en el papel de Mizuguchi: respetando la abstracción total de naves y situaciones del género, la banda sonora se va gestando al ritmo de los disparos y explosiones que se suceden en pantalla, lo que convierte a este juego en lo más cercano a una versión portátil de *Rez*, aunque aquel era intuitivo y frenético hasta extremos que llegaban casi a masajear el subconsciente del

jugador. *Every Extend Extra* falla, posiblemente, en lo que lo hace especial: la eliminación de enemigos no se hace disparando, sino explotando. La inmolación se puede hacer un número limitado de veces y en un tiempo que desciende sin cesar. Los combos y los nervios de acero para esperar al momento preciso del suicidio, como es obvio, son primordiales. Menos frenético que *Geometry Wars*, menos arte que *Rez*, *Every Extend Extra* es perfecto para los fans del género, aunque quizás demasiado árido y de dificultad muy acusada para el resto.

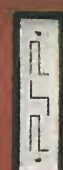


PRUEBA DE AGUDEZA VISUAL: ¿EN CUÁL DE ESTAS CAPTURAS APARECE UN FINAL BOSS?

**MUCHA GENTE GEOMÉTRICA**  
El multijugador, debido a la posibilidad de implicar a adversarios en plenas cadenas de combos, es notablemente rencoroso, adictivo y divertido.

### CONCLUYENDO

A pesar de que el dominio de los intrínsecos del juego puede llevar su buen puñado de días, *Every Extend Extra*, gracias a su complejidad y potente Modo Multijugador, es apuesta segura para los fans del género. ¿Nuestro consejo? Teclea "Kenta Cho", el auténtico genio del género, en Google.

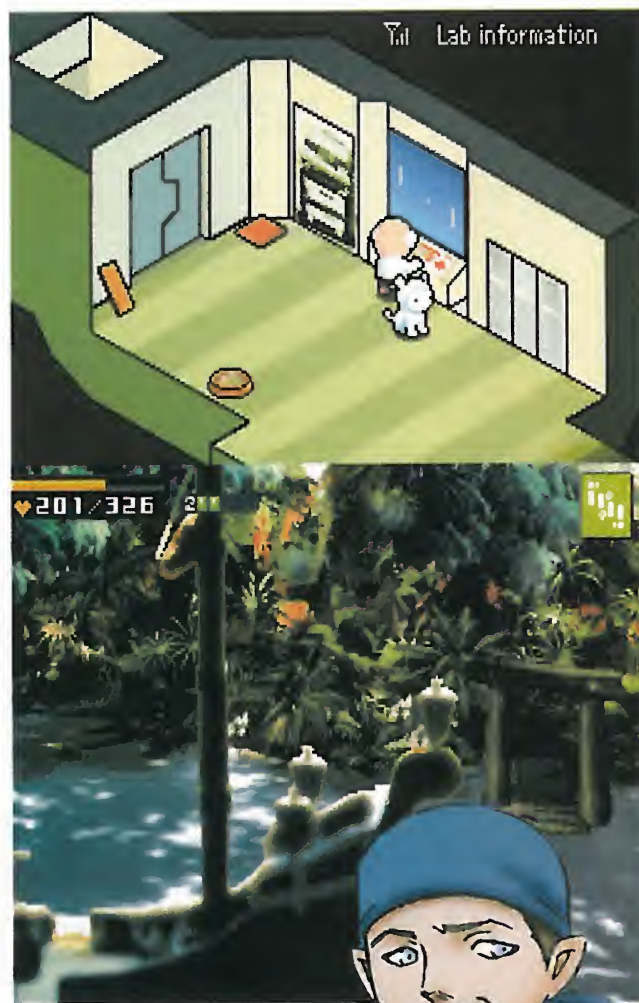




\_MELONGASOIL

# CONTACT

LOS CREADORES DEL ORIGINAL KILLER7 SE ESTRENAN EN EL RPG CON UN TÍTULO QUE UNE LO MEJOR DE VARIOS GÉNEROS Y EXPLOTA TODAS LAS POSIBILIDADES DE NINTENDO DS.

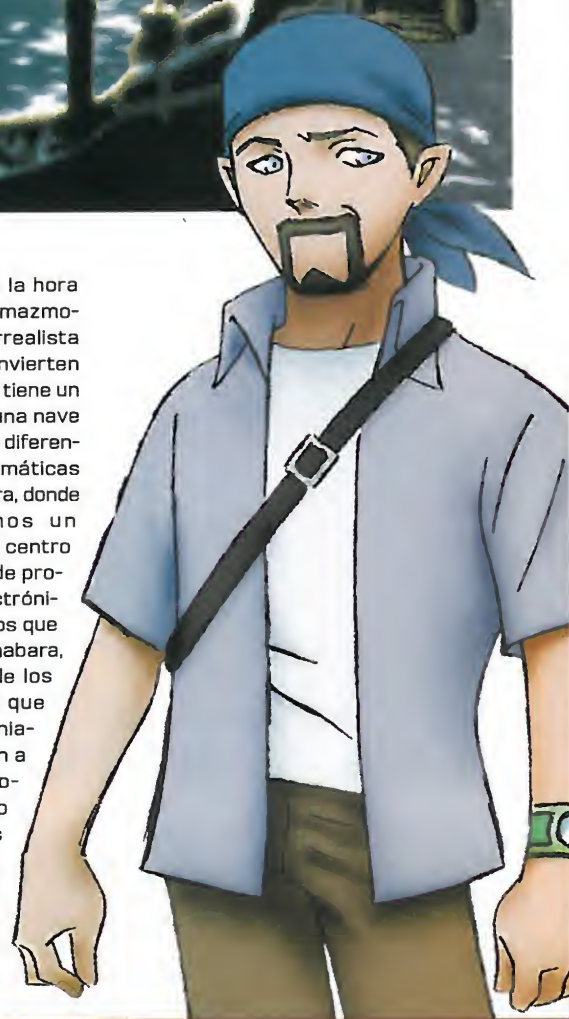


Si alguna vez deseaste jugar a un RPG con posibilidades multijugador a través de Internet, con un argumento y un desarrollo tan cercano, surrealista y divertido como *EarthBound*, un bello apartado gráfico bidimensional y batallas al más puro estilo *Secret Of Mana*. ten mucho cuidado con lo que deseas, porque puede hacerse realidad. El título de **Grasshopper** nos tratará como lo que somos realmente, una especie de espectador que, a través de su **Nintendo DS**, tendrá que guiar a Terry, protagonista del juego, en busca de los Elementos que han sido arrebatados al Profesor. Para jugar con **Contact** puedes seguir la filosofía del juego y guiar con el *stylus* a Terry, presionando en la pantalla la dirección en la que quieres que avance, o jugar la mayor parte del tiempo sin utilizar la pantalla táctil, aunque será esencial el uso del *stylus* para realizar ciertas acciones puntuales. Y es que aunque **Contact** parece en un principio un

RPG de corte clásico, sobre todo a la hora de cumplir misiones y de explorar «mazmorras», su original argumento y lo surrealista de muchas de sus situaciones lo convierten en un título especial: el Profesor (que tiene un perro que se cree un gato) viaja en una nave espacial con chasis de barco pirata a diferen-

**SUS BELLOS GRÁFICOS, SU SURREALISTA ARGUMENTO Y SU PECULIAR TRATO AL JUGADOR HACEN ÚNICO AL TÍTULO DE GRASSHOPPER**

tes islas temáticas como Habara, donde visitaremos un gigantesco centro comercial de productos electrónicos como los que hay en Akihabara, en busca de los elementos que alimentan su nave espacial. Las geniales conversaciones del juego ayudan a introducir al jugador en el rocambolesco universo de **Contact**, y tanto lo absurdo de las situaciones y los enemigos como el cercano trato que nos profesan los personajes en todo momento, acercan el título de **Grasshopper** al genial *Earthbound*. El sistema de batallas de **Contact**





CONTACT  
NINTENDO DS



3+

GENERO: RPG SURREALISTA  
PAÍS: JAPÓN · DESARROLLA: RISING STAR GAMES  
DISTRIBUIDORA: GRASSHOPPER  
DISTRIBUYENTE: VIRGIN PLAY · CATEGORÍA: 1-8  
PLATAFORMA: DS  
TEXTOS: CASTELLANO · VOCES: -  
WEB: WWW.RISINGSTARGAMES.COM/CONTACT

## EN TRES PANTALLAS



### DISFRACES

Para realizar determinadas acciones tendrás que disfrazarte.



### PEGATINAS

Pégalas sobre la pantalla y conseguirás diferentes efectos.



### ISLAS

El mundo de Contact está dividido en 9 diferentes islas.



POR DIFÍCIL QUE PAREZCA, CONTACT ES UN RPG QUE APROVECHA TODAS LAS POSIBILIDADES DE DS



**ITEMS Y HABILIDADES** Consigue el disfraz de cocinero, un fuego, ingredientes y la receta adecuada y podrás cocinar todo tipo de platos para aumentar tus puntos de salud o venderlos al mejor pastor.



**LA ISLA DE HABARA** El parecido con Akihabara y sus gigantescos centros comerciales de productos electrónicos es evidente. Para completar esta isla, tendrás que salir vivo de dos pseudo-minijuegos retro.

tiene más en común con la saga **Mana** de **Square**, aunque el proceso de ataque y defensa está automatizado, no sabemos muy bien si para seguir con el planteamiento jugador/espectador, pero resulta efectivo y simple. Las características del arma equipada, de entre las nada menos que 90 posibles, serán las que establezcan la fuerza de los ataques de Terry, la frecuencia con la que aparecen los golpes críticos, etc. Aunque las batallas son simples, en ellas tampoco faltarán los ataques especiales, cuya variedad y potencia dependerá de la experiencia de Terry y del disfraz que lleve puesto en ese momento. A lo largo de la aventura iremos descubriendo diferentes trajes que darán a Terry nuevas

habilidades; con el disfraz de pescador podrás utilizar una caña y pescar en cualquier río, con el de cocinero podrás crear tus propios platos, aunque necesitarás ingredientes y receta. Porque otra cosa no será, pero items y armas no faltan en Contact; junto a los sellos mágicos del Profesor y las diferentes armas (que tendremos que ir consiguiendo, lógicamente), Terry podrá llevar hasta cuatro sellos modificadores capaces de mejorar unas determinadas características y un máximo de 190 items, de uso voluntario (pociones, elixir y condicionado (recetas e ingredientes, flores y joyas que podremos vender, documentos, etc). Un argumento de lo más original, más de una veintena de horas de juego y posibilidades multijugador (aunque solo sea para desbloquear ciertos items), hacen de **Contact** uno de los mejores y más originales RPG que se han hecho para **Nintendo DS**.

## CONCLUYENDO

Grasshopper une la cantidad justa de surrealismo, adicción, originalidad, exploración y simpatía en un RPG que aprovecha las posibilidades de Nintendo DS como ningún otro título en el género. El único punto débil de Contact es que a los puristas del género pueden parecerle pocas las veintitantas horas que puede llegar a dar de sí este título.





\_CHIARAFAN

# DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

UN GÉNERO QUE PARECE ESTAR DE MODA EN PSP VE APARECER A UN NUEVO ACÓLITO SURGIDO DE LOS INHÓSPITOS PÁRAMOS DEL PC\_

Tengo que admitirlo: a pesar de ser un defensor acérrimo de los RPG japoneses, la saga *Diablo* me parece una de las más importantes de cuantas han surcado el panorama videojueguil, tanto por lo divertidas y adictivas que eran sus dos entregas como por la influencia que ha tenido en juegos posteriores. Gracias a ella, y ya en PlayStation 2, todos los aficionados pudieron disfrutar de *Baldur's Gate: Dark Alliance* y *Champions Of Norrath* (así como de sus respectivas secuelas). Unos títulos excelentes, sin duda, pero que en PSP aún no habían encontrado su contrapartida. Este *Dungeon Siege*, pese a pertenecer a una estirpe diferente y no contar con todas las virtudes que se le deben exigir a un juego de estas características, es el que más cerca ha estado de llegar a

estos niveles. Siguiendo los esquemas clásicos del género, presenta el enésimo mundo de fantasía medieval en peligro. Un héroe (a elegir entre tres clichés de este tipo de títulos) deberá enfrentarse a miles de peligros en forma de otros tantos enemigos bajo una perspectiva aérea. Pueblos que explorar y donde conseguir nuevas misiones (además de todo tipo de equipamiento) se alternan con escenarios plagados de gran variedad de monstruos. La mecánica es la de siempre: mata, consigue recompensas (en forma de dinero, objetos y puntos con los que mejorar al personaje), vuelve al pueblo y vuelta a empezar. Puede parecer monótono, pero es lo que siempre ha ofrecido este género y lo que los aficionados sabrán apreciar. Como detalles originales, *Dungeon Siege* presenta la posibilidad con contar con un grupo de aliados que combatirán a tu lado y que también irán mejorando a medida que avance el juego. No es una maravilla, pero ofrece horas de diversión hack & slash.



## EN TRES PANTALLAS



### NADA POR AQUÍ

Las espectaculares magias, a la orden del día\_



### VIVAN LAS 2D

Las secuencias cinemáticas recurren a las viñetas\_



### EL ORIGINAL

Una saga para PC que bebe de la serie *Diablo*\_



**BELLEZA FUNCIONAL** No ganarán ningún premio, pero los gráficos son los mejores que hemos visto en un juego de este tipo para PSP\_

## CONCLUYENDO

No revolucionará el género, ni se quedará grabado en vuestro subconsciente como ocurre con las grandes obras maestras del género, pero se trata de uno de los juegos de rol más completos que han aparecido en el catálogo de la portátil de Sony. Si lo compartes con amigos, además, la cosa puede mejorar bastante.

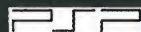






16+

BROTHERS IN ARMS D-DAY



GÉNERO ACCIÓN HISTÓRICO-FRATERNAL  
PAÍS FRANCIA COMPAÑIA UBISOFT  
DESARROLLADOR GEARBOX SOFTWARE  
DISTRIBUYE UBISOFT JUGADORES 1  
MODOS DE JUEGO 2 ON-LINE SI  
TEXTOS CASTELLANO VOCES CASTELLANO  
WEB WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM



**SIN PIEDAD...** Si puedes acabar con ellos de forma traicionera ni lo dudes. Ellos lo hacen.



**SOMETER AL ENEMIGO...** Si no los reduces con fuego de cobertura, te resultará imposible avanzar.



**A MI ORDEN...** Una de las claves del juego será, sin duda, acatar con las órdenes al resto del pelotón.

DE LÚCAR

LA MEJOR OPCIÓN PARA LOS QUE BUSQUEN ACCIÓN A BASE DE DISPAROS Y ESTRATEGIA PARA DARLE MÁS AL COCO Y MENOS AL GATILLO.

## BROTHERS IN ARMS D-DAY

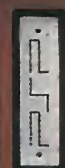
En cada nuevo capítulo de toda saga existe siempre una batalla entre el respeto a su tradición y la obligada renovación para ofrecer algo nuevo. El objetivo es hallar el equilibrio perfecto, y eso suele ser algo muy complicado. Todo esto viene a cuento porque **Ubisoft** ha estado muy cerca de conseguirlo en **Brothers In Arms D-Day**. Para empezar, se nota que se trata de una versión exclusiva para **PSP** y que se adapta perfectamente a sus controles, algo muy importante dada la tradicional dificultad de la saga. En realidad no es que sea un hueso, es que **BIA** es más que un juego de acción en primera persona, y no sólo hay que darle al gatillo. Si no te apoyas en tus compañeros y das las órdenes

precisas no hay nada que hacer. Ni la mejor puntería puede salvarnos en muchos tramos si avanzamos solos. Una vez que hemos comprendido esta mecánica, todo es más sencillo, aunque nunca del todo fácil. Las misiones son largas y llenas de trampas, pero se ha suavizado la cosa con frecuentes *check points*. Los compañeros de pelotón cubren y ayudan... pero no son la caballería ni tienen tanta puntería como el enemigo. En definitiva, no es un *shooter* de uno-contra-todos. Aquí todo ha de hacerse pensando. Como curiosidad final, al igual que nos pasó con **MOHH** aunque aquí es más completo y variado, el Modo que más nos ha divertido y gustado es el de Escaramuza.

game over

### CONCLUYENDO

Aunque nos resulto más emocionante **MOHH**, hay que reconocer que esta entrega para **PSP** de la saga **BIA** es una alternativa sólida, mejor hecha en algunos aspectos y a la que sólo podríamos criticar su inferior jugabilidad. Todo lo demás está a la altura de lo esperable para la portátil de Sony, donde este género siempre tiene dificultades.

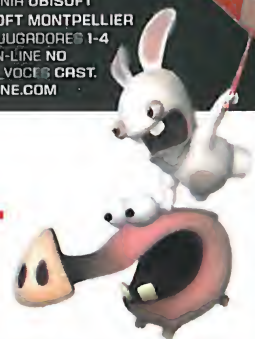






3+

GÉNERO: MINIJUEGOS DENTONES  
PAÍS: FRANCIA | COMPAÑÍA: UBISOFT  
DESARROLLADORA: UBISOFT MONTPELLIER  
DISTRIBUYE: UBISOFT | JUGADORES: 1-4  
MODOS DE JUEGO: 3 | ON-LINE: NO  
TEXTOS: CASTELLANO | VOCE: CAST.  
WEB: WWW.RAYMANZONE.COM



SEXY CRAZY

MINIJUEGOS, SITUACIONES HILARANTES Y WII A LA MÁXIMA POTENCIA. LO PASARÁS EN GRANDE, AUNQUE ECHARÁS DE MENOS LA CLÁSICA FÓRMULA DE LA SAGA: PLATAFORMAS + ACCIÓN

# RAYMAN RAVING RABBIDS

Aparte de que prefiero un Rayman de la vieja escuela y que los conejos, aunque muy graciosos, no tienen el encanto de los Lums, **Raving Rabbids** ha sido creado para satisfacer las posibilidades que ofrece **Wii** y no para contentar a los seguidores de la saga de **Michel Ancel**. Que quede claro: **Rayman Raving Rabbids** no es una aventura platformera, sino un título de minijuegos. Las más de 70 pruebas que incluye son divertidas, variadas y de mecánica interesante, que te harán usar todos los controles que posee el mando y el nunchaco de **Wii**, pero algunos de estos (como el de cerrar las puertas a los **Rabbids**) o tienen algún fallo no subsanado o los programadores han sido muy perversos, haciendo que ciertas pruebas sean casi imposibles de finalizar. Agita el mando, dale vueltas, dibuja figuras con él... Todo la diversión que se espera de **Wii** te

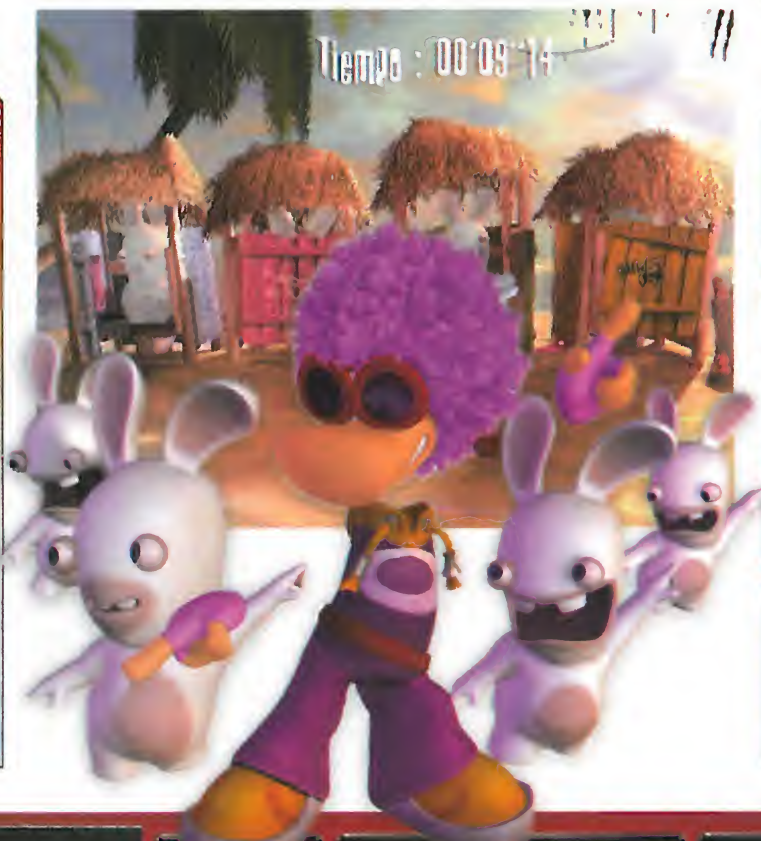
la ofrece este juego. Y, como es evidente, en este aspecto poco puede aportar la versión de **PS2**. ¿Qué gracia tiene lanzar una vaca a cinco mil metros moviendo en círculos el mando analógico del **DualShock**? Sinceramente, con lo único que te quedarás es con un inmenso dolor de dedos. Puedes jugar solo o en compañía de otros tres usuarios con el fin de ayudar a Rayman a escapar del Coliseo en el que está preso. Sin duda lo mejor, porque los piques están asegurados. Y es que, cual gladiador, tendrá que entretener y divertir a los **Rabbids** asistentes para que finalmente le den la libertad. De ahí vienen las situaciones tan hilarantes como hacer una limpieza de boca, hacer que un conejo vuele tan alto como Superman, llenar con zumo de zanahoria multitud de gafas de buceo o convertirte en vaquero.



**FINAL DE FASE** Cada día tendrás que afrontar 5 pruebas, la última la más complicada, como ésta en la que deberás disparar a los conejos como si de un shooter se tratara.

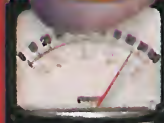


**DIVIÉRTETE A LOS RABBIDS** Más de 70 minijuegos en los que tendrás que utilizar a fondo el mando de **Wii**.

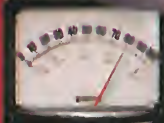


## CONCLUYENDO

Es evidente que es un juego hecho para **Wii**. En general es muy divertido. Lastima que algunos minijuegos presentan inexplicables rutinas imposibles de realizar.



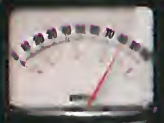
GRÁFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN



GLOBAL



GLOBAL





12+

DEVELOP: ACCION MERCENARIO-SIDERAL  
PAIS: CANADA · COMPAÑIA: UBI SOFT  
DISEÑO: LADDO · UBI SOFT MONTREAL  
DISTRIBUYE: UBI SOFT · ALICANTE: 1-2  
MODOS DE JUEGO: 2 · ON-LINE: NO  
TEXTOS: CASTELLANO · VOCE: CASTELLANO  
WEB: WWW.UBISOFTES

\_NEMESIS

¿QUIÉN ROBÓ LOS PLANOS DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE? UBI SOFT NOS LO CUENTA EN UN SHOOTER CON UN CIERTO REGUSTILLO A PRÍNCIPE DE PERSIA...



**MEJOR QUE UNA THERMOMIX** El droide Zeeo tiene más funciones que una navaja suiza: sirve de escudo, se comunica con los ordenadores, alardea a los enemigos, nos ayuda a alcanzar zonas elevadas y sirve de vehículo!!!



# STAR WARS LETHAL ALLIANCE

George Lucas no está dispuesto a dar un segundo de descanso a la economía de los fans de *Star Wars*, y menos en el año en que se va a conmemorar el 30 aniversario del estreno en cines de *La Guerra de las Galaxias*. Se espera una serie de TV, una posible reedición de toda la saga en DVD (¿o será en Blu-ray?) y por supuesto, videojuegos. Los primeros en abrir fuego han sido los alegres muchachos de Ubi Soft Montreal que, con la licencia *Star Wars* bajo el brazo, se han animado a recrear un suceso crucial en la mitología de la *space-opera* de Lucas: el robo de los planos de la estrella de la muerte. La encargada de semejante proeza es una mercenaria de raza Twi'lek, que se enfrentará, escoltada

por un droide, a tropas Imperiales, mafiosos y otros coyotes. La interacción entre estos dos personajes (el droide Zeeo actúa de escudo, aturde a los enemigos, se cuelga por conductos de ventilación y sirve de vehículo en algunos niveles) es uno de los elementos más

destacables de un shooter resultón, en el que no faltan los saltos acrobáticos a lo *Prince Of Persia*. *SW Lethal Alliance* palidece en comparación

con el extraordinario *Lego Star Wars II*. Su desarrollo es en ocasiones un poco cansino (matar un montón de fulanos para abrir una puerta, ir a la sala siguiente y repetir proceso), pero amenizará unas cuantas tardes a los seguidores del culto *SW*. Peores cosas nos han colado, ¿verdad?...

EN EL AÑO QUE CELEBRA EL 30 ANIVERSARIO DE SW, UBI SOFT PEGA PRIMERO\_



**NO LO HAGÁIS EN CASA** Otros héroes siderales se limitan a esquivar los disparos enemigos. Riannda además lo hace con estilo, con cabriolas a lo Nadia Comaneci...



**TU CARA ME SUENA** Este piloso mengano no es otro que Kyle Katarn, el héroe del *SW Dark Forces*, que será quien ponga en contacto a Riannda con los Rebeldes...

## CONCLUYENDO

Nadie esperaba una obra maestra, sino otra simple licencia de *SW*, y es lo que nos propone Ubi Soft con este *Lethal Alliance*. Simpática y sin pretensiones, tiene entre sus virtudes un entorno gráfico bastante digno y un impecable doblaje al castellano. Para fansáticos de la saga galáctica que ya tengan en su colección el insuperable *Lego Star Wars II*.







3+

GENRO: PUZZLES A LA ANTIGUA USANZA  
 PAÍS: JAPÓN · COMPAÑÍA: KONAMI  
 DESARROLLADOR: HUDSON SOFT  
 MULTIJUGADOR: KONAMI · NÚMEROS 1-4  
 MODOS: 3 EN 1 · SI  
 TRADUCCIÓN: CASTELLANO  
 WEB: WWW.KONAMI-EUROPE.COM



**AL GUSTO DEL CLIENTE** Casi todo es editable en el Modo Combate para varios jugadores simultáneos.

DE LÚCAR

NADA MEJOR QUE UN CLÁSICO EN TODO SU ESPLENDOR PARA CERRAR EL DEBATE SOBRE SI MERECE LA PENA RECUPERAR ALGUNAS JOYAS LÚDICAS EN PSP.

# BOMBERMAN

Con la mayoría de edad alcanzada hace ya algún tiempo, **Bomberman** debuta en **PSP** con una entrega que resume casi todo lo bueno del mítico título de **Hudson Soft**. Aunque la apariencia sea más actual y el argumento sea nuevo, todo lo que encontraremos es puro **Bomberman**. Han dejado a un lado curiosos experimentos y otras fórmulas protagonizadas por su inconfundible personaje y se han decantado por los dos modelos más exitosos: el Modo Historia (aquí llamado Normal) y el Modo Multijugador. Ambos, cada uno a su manera, son dos ejemplos de sencilla y efectiva jugabilidad. El primero sigue el ya conocido esquema de pasar pantallas a base

HAN LOGRADO REUNIR  
 EN UN SOLO JUEGO LO  
 MEJOR DE ESTE CLÁSICO

de eliminar obstáculos, trampas, enemigos más o menos hábiles y los temidos jefes finales. Bomberman, que aquí contará con algunas nuevas armas y habilidades, puede mejorar sus prestaciones a base de recolectar items

a lo largo de un centenar de fases. Este Modo está muy bien y es enorme, pero el punto fuerte del juego está en la modalidad para varios jugadores y sus múltiples variantes.

Con un solo UMD podrán disfrutar varios jugadores pero es divertido hasta jugando contra la CPU. Se puede editar prácticamente todo y hacer cada partida al gusto del jugador, desde la elección del escenario, hasta las habilidades que se podrán usar.

## ENTRES PANTALLAS



**OBJETOS DE DESEO**  
 Los items pueden marcar la diferencia. Consigue los que puedas.



**ESTOY QUE EXPLOTO**  
 Ganar a veces es cuestión de suerte. La IA es muy buena.



**EN BUSCA DEL DORADO**  
 En el Modo Combate, el ganador logra el traje dorado.

## CONCLUYENDO

Aunque no podemos negar nuestra debilidad por esta saga, lo cierto es que Bomberman para PSP posee todas las virtudes que hicieron de este juego una leyenda, y se adapta perfectamente a las características de esta consola. Su Modo Multijugador puede proporcionar grandes momentos, y es un título de los que nunca llegan a agotarse.





REGALAMOS

20 juegos

camisetas  
oficiales de la  
película Ghost Rider

\*EL COLOR PUEDE VARIAR

10  
10 pósters

2K y Superjuegos Xtreme celebran la llegada de Ghost Rider a las consolas y el cine con el sorteo de 10 packs compuestos por el juego en su versión PlayStation 2, una camiseta y un póster exclusivos, y otros 10 compuestos por el juego. Si envías un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 28 de febrero de 2007, entrarás en el sorteo de uno de los 20 premios.

¿Cómo se llama el protagonista en su faceta humana?  
A) Johnny Blaze B) Fonsín Ieto C) Nemesis «El Grunge»



PlayStation 2

PSP

GAME BOY ADVANCE

COLUMBIA PICTURES

CLIX

SUPERJUEGOS  
Xtreme

## CONCURSO GHOST RIDER

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **ghostsj** espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **ghostsj A**

Coste máximo por cada mensaje 120 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser cambiado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/o Donnell 12.28009 Madrid. Fecha límite: 28 de febrero de 2007.





7+

GENERO: HABILIDAD ENCAPSULADA  
PAÍS: JAPÓN · COMPAÑÍA: SEGA  
DESARROLLADOR: SEGA  
DISTRIBUIDOR: SEGA · JUGADORES: 1-4  
MODOS DE JUEGO: 2... ON LINE NO  
TEXTOS: CASTELLANO · VOSES: CASTELLANO  
WEB: WWW.SEGA.COM/GAMESITE/BANANABLITZ

A LA ESPERA DE LA AVENTURA DE SONIC, SEGA NOS ADELANTA LO BIEN QUE SE LE PUEDE DAR ESTO DE HACER JUEGOS PARA WII

EVIL PRINCESS

## SUPERMONKEY BALL BANANA BLITZ

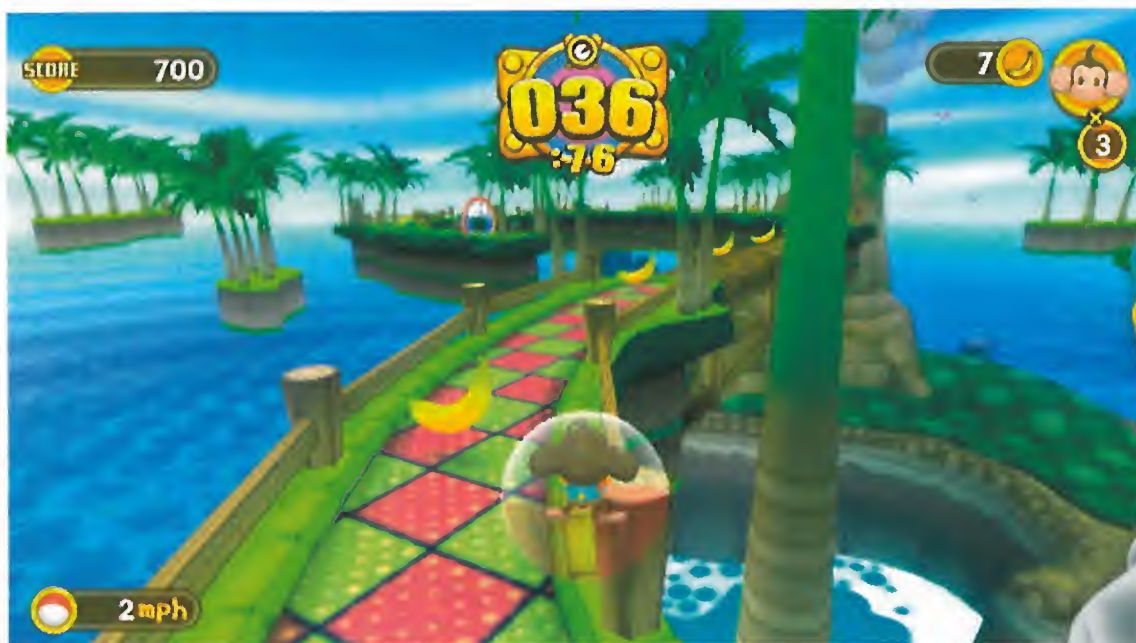
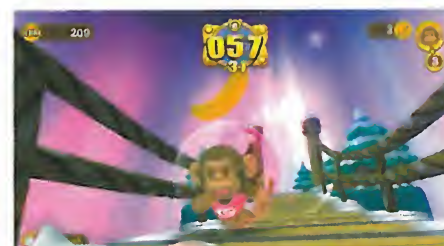
Después de protagonizar *Super Monkey Ball Adventure*, un plataformas que no terminó de convencer a nadie y que hizo perder algo de lustre a esta celebrada saga, los pequeños monos de SEGA vuelven a los orígenes que tanta diversión nos propiciaron en sus dos títulos para GameCube.

A pesar de ello, no resultaría difícil convencer a alguien que no conociera la franquicia de que la mecánica de este juego ha sido especialmente ideada para jugar con el mando de Wii. Aunque los primeros minutos los pasaremos haciéndonos con los controles, lo cierto es que enseguida estaremos haciendo rodar a nuestro personaje con la mayor naturalidad. A esto también ayudará la elección del personaje, que por primera vez va más allá de lo estético, ya que cada uno de ellos presenta unas propiedades físicas diferentes: según tu estilo de juego o el trazado de cada uno de los distintos niveles preferirás jugar con el ligerísimo Baby, el robusto Gongon, el equilibrado AiAi o con cualquiera de los seis simios disponibles.

Los primeros niveles son muy sencillos de superar, de forma que la primera fase no te llevará más de media hora, pero no conviene confiarse: los 100 niveles de sus 8 fases (más dos ocultas) requerirán grandes dosis de paciencia y ajustarse bien la correa a la muñeca... para no estampar el mando contra el suelo tras caer quince veces consecutivas por el mismo recoveco.

En el plano gráfico no es un título que requiera demasiados alardes pero tampoco hubiera estado mal encontrar unos escenarios algo más detallados. El *frame-rate*, eso sí, se mantiene estable en todo momento y la estética es tan *cute* como de costumbre.

Otro de los aspectos en el que *Banana Blitz* se mantiene fiel a la franquicia es en la inclusión de minijuegos. Cincuenta pruebas acaban resultando excesivas, sobre todo cuando hay muchas que no vale la pena casi ni probar; aún así, se pueden encontrar también algunas joyitas multijugador que dejan a los nueve minijuegos de *Wii Play* a la altura del betún... y algunas que superan incluso a las del propio *Wii Sports*.



**SALTOS** Por primera vez en la saga, los simios podrán saltar desde su bolita, lo que añade nuevas posibilidades de juego.

### CONCLUYENDO

La mecánica de juego se adapta tan bien al mando de Wii que te hará preguntarte cómo has podido jugar hasta ahora sin él. Además de las misiones, las cincuenta pruebas multijugador que completan el paquete constituyen todo un valor en sí mismas.



GRÁFICOS



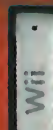
SONIDO



JUGABILIDAD



DURACIÓN



GLOBAL



# CONSÍGUELO...

## ...POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:  
**GAME-CentroMAIL, C./Virgilio 9,**  
**Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón,**  
**28223 Madrid.**  
 En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa

## ...EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda  
**GAME-CentroMAIL** más cercana.  
 Para más información llama al 902.17.18.19

# DESCUENTO DE

# 5€

# AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS2

PSP

XBOX 360



PVP RECOMENDADO  
59,95 €

SÓLO PARA

**xtreme**  
54,95 €



PVP RECOMENDADO  
49,95 €

SOLO PARA

**xtreme**  
44,95 €



PVP RECOMENDADO  
49,95 €

SOLO PARA

**xtreme**  
44,95 €



PVP RECOMENDADO  
69,95 €

SOLO PARA

**xtreme**  
64,95 €



PVP RECOMENDADO  
69,95 €

SOLO PARA

**xtreme**  
64,95 €

CALL OF DUTY 3

☐ AÑADIR AL PEDIDO



BROTHERS IN ARMS D-DAY

☐ AÑADIR AL PEDIDO



METAL SLUG ANTHOLOGY

☐ AÑADIR AL PEDIDO



RAINBOW SIX VEGAS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



SONIC THE HEDGEHOG

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE \_\_\_\_\_ APELLIDOS \_\_\_\_\_ EDAD \_\_\_\_\_  
 DIRECCIÓN \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_ PISO \_\_\_\_\_  
 POBLACIÓN \_\_\_\_\_ CIUDAD \_\_\_\_\_ CÓDIGO POSTAL \_\_\_\_\_  
 TELÉFONO \_\_\_\_\_ NIF \_\_\_\_\_ EMAIL \_\_\_\_\_

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE  
 ESPAÑA 4 € / IVA INCLUIDO

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL  
 OFERTA VÁLIDA HASTA EL 28 DE FEBRERO DE 2007

**xtreme**

**GAME**

**CENTRO MAIL**

CORTA POR LA LINEA DISCONTINUA  
**CUPÓN DE PEDIDO**





7+

GENERO: RECOMPILATORIO VENERABLE  
PAÍS: EE.UU. · COMPAÑÍA: ACTIVISION  
DESARROLLADOR: DIGITAL ECLIPSE  
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION · JUGADORES: 1  
MODOS DE JUEGO: 1 · ON-LINE: NO  
TEXTOS: INGLÉS  
WEB: WWW.DIGITALECLIPSE.COM



**TRONCO VA** Los extremadamente reconocibles pixel ladrillistas de Atari 2600. Un clásico pop\_

JOHN TONES

LA ETERNA IRONÍA DE LOS RECOMPILATORIOS: SE PERDONAN FALLAS EN LA JUGABILIDAD A CAMBIO DE UN CHUTE DE NOSTALGIA.

# ACTIVISION HITS: REMIXED

Pero... ¿qué pasa cuándo los juegos de un recopilatorio son injugables a día de hoy? Es decir: ¿tiene valor un recopilatorio de juegos cuando lo único que ofrece es la carga nostálgica y arqueológica? Es una pregunta complicada: **Activision Hits: Remixed** es un producto que agradecerán los historiadores del pixel y cualquiera mínimamente interesado en los orígenes del medio. Casi todos los clásicos de los que **Activision** programó para la **Atari 2600** están reflejados en la selección: hasta cuarenta títulos (¿dónde están *Ghostbusters* y secuela, maldita sea?), de concisión gráfica extrema, a veces indescifrable, y mecánica rupestre y extremadamente simple. Simple pero no sencilla: acostumbrados a la precisión del retro más accesible, los pixels como puños de este recopilatorio de **Activision** hacen preguntarse: ¿valía la pena descuartizar un recuerdo que permanecía más o menos ímpoluto?

La respuesta, como el valor del recopilatorio, es relativa. A modo de documental interactivo, el juego cumple su intención: cuarenta juegos históricos, la posibilidad de jugarlos en blanco y negro (viva la nostalgia sensorialmente castradora), escaneo de carátulas y manuales (reproducidos, eso sí, muy mediocremente en la pantalla de **PSP**), extras en forma de los míticos parches que **Activision** enviaba a los jugadores por correo y ultrapochos spots televisivos de la época, y menús simpáticos y con cierto gusto, amenizados por un greatest hits de pop de los ochenta - ¡¡*Twisted Sister*!! - que puede seguir sonando mientras se juega. El archivista de videojuegos polvorientos que habita en mí se relame con la posibilidad de jugar un *Pitfall!* (quizás el único que sigue siendo igual de divertido) en cualquier momento y lugar, pero... ¿50 euros? Bueno... nadie dijo que los recuerdos se vendieran baratos.



## LISTA DE JUEGOS DE ACTIVISION HITS REMIXED

- |                     |                   |                     |                    |
|---------------------|-------------------|---------------------|--------------------|
| 1. Atlantis         | 12. Dolphin       | 23. Keystone Kapers | 34. River Raid 2   |
| 2. Brainstorming    | 13. Dragster      | 24. Laser Blast     | 35. Robot Tank     |
| 3. Beamrider        | 14. Enduro        | 25. Moonsweeper     | 36. Seaquest       |
| 4. Bowling          | 15. Fishing Derby | 26. Megamania       | 37. Skiing         |
| 5. Bridge           | 16. Freeway       | 27. Dink!           | 38. Sky Jinks      |
| 6. Checkers         | 17. Frostbite     | 28. Pitfall         | 39. Space Shuttle  |
| 7. Chopper Command  | 18. Grand Prix    | 29. Pitfall 2       | 40. Spider Fighter |
| 8. Cosmic Commander | 19. H.E.R.O.      | 30. Plague Attack   | 41. Stampede       |
| 9. Crackpots        | 20. Ice Hockey    | 31. Pressure Cooker | 42. StarMaster     |
| 10. Decathlon       | 21. Kabobber      | 32. Private Eye     | 43. Tennis         |
| 11. Demon Attack    | 22. Kaboom!       | 33. River Raid      | 44. Thwacker       |

## CONCLUYENDO

Si **Activision** hubiera decidido tan sólo que este juego saliera a un precio un poco más equilibrado, como en Estados Unidos, donde cuesta menos de veinte dólares, recomendaríamos sin dudar la selección. Si la selección fuera completamente exhaustiva y enciclopédica, también. Pero así... sólo los fans y estudiosos del medio quedarán completamente complacidos.





# REGALAMOS

## 1 nintendo ds lite

### +

## 1 tenchu dark secret



¿Aún no tienes la consola más portátil del mercado? Nintendo y Superjuegos Xtreme te lo ponen fácil, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 28 de febrero de 2007. Si aciertas entrarás en el sorteo de un primer premio compuesto por 1 consola Nintendo DS Lite + 1 juego Tenchu: Dark Secret, y 10 lotes de 1 Tenchu: Dark Secret.

# ¿10?

## TENCHU DARK SECRET



¿En qué país transcurre la acción?  
A) Corea B) Suecia C) Japón

12+  
www.pgl.info

Superjuegos  
**Xtreme**

Nintendo

NINTENDO DS

CONCURSO TENCHU: DARK SECRET

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **tenchusj** espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **tenchusj A**

Coste máximo por cada mensaje 120 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser cambiado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán tratados de acuerdo a la política de privacidad de Superjuegos Xtreme.





AUCKLAND 1-4



TIGHTROPE



GENTE GUAPA  
Espectaculares las expresivas cejas de los pingüinos siseantes\_

DEBAJO DEL MAR Solo en un holocausto cule como este se puede matar a los enemigos escupiéndoles agua\_

\_JOHN TONES

# new ZEALAND STORY REVOLUTION

LA DS NO DEJA DE SORPRENDER. LO ÚLTIMO ES YA INAUDITO: UN REMAKE A LA ALTURA DE SU MODELO.

Y no de cualquiera: un clásicazo del calibre de *The New Zealand Story*, esa apoteosis de lo cute mucho antes de que el término se pusiera de moda. Un arcade para gente de dedos ágiles, paciencia de santo y bolsillos profundos cuyo protagonista, un kiwi con bambas, se ha convertido en un símbolo de Taito de similar calibre que los horribos alienígenas de *Space Invaders* o los mismísimos Bub y Bob. Después de las recientes atrocidades de *Rising Star Games* rehaciendo juegos de Taito (feísimo *Bubble Bobble Evolution* para PSP, impracticable *Rainbow Island Revolution* para DS, soporífero *Space Invaders Evolution* para PSP), poco esperábamos de este **New Zealand Story Revolution**. Pero los resultados son deslumbrantes: gráficamente el juego consigue un equilibrio perfecto entre el respeto reverencial al perfecto diseño de personajes y decorados (esos graffitis de auxilio de los primeros niveles) y una actualización ultracolorista del juego original. Tan

solo el renovado diseño del kiwi Tiki no acaba de convencer.

Pero las novedades no acaban ahí: conscientes de la desasosegante dificultad del original, en **Rising Star Games** han proporcionado doble salto y leve barra de energía a Tiki, detalle que molestará a los puristas, pero que no resta ni un ápice de encanto ni desafío al clásico. Pequeños minijuegos, quizás la decisión más discutible del *remake* por interrumpir el ritmo, puntúan las fases para ir desentrañando los laberintos: con la pantalla táctil deberemos gular a Tiki por una cuerda floja, salvarlo de un foso o catapultarlo de vuelta a la fase principal. También a golpe de minijuego está construido el frenético multijugador.

Se ven venir las quejas: la conversión ha optado por complicar, quizás inadecuadamente, la morrocotuda sencillez del original. Otro ejemplo: se puede escoger el ángulo y potencia de tiro. Son detalles que no empañan lo más mínimo esta nueva versión del clásico, demoledora y divertidísima, y que hace recuperar levemente la fe en según qué prácticas de exhumación de legados teóricamente intocables.

game over

## ENTRES PANTALLAS



POR ALLÍ RESOPLA  
Uno de los final bosses más memorables de la historia\_



QUE APOSTAMOS  
A la estratosfera con el kiwi. No lo intenten en casa\_



VEHÍCULOS LOCOS  
Ampliado catálogo de aparatos voladores para nuestro kiwi\_



## CONCLUYENDO

Con detalles que harán hervir la sangre a los talibanes de la nostalgia que tienen una tabla de planchar metida en el culo (como la posibilidad de hacer volar a Tiki por breves periodos de tiempo), *New Zealand Story* se deja de integristas y solo ofrece perfecta diversión portátil a partir de un perfecto icono pop. Kiwi powa!!!!





SUPERJUEGOS

¡SUSCRÍBETE AHORA!

# xtreme

25%  
DESCUENTO  
11 EJEMPLARES  
16,09€

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA **xtreme**

☐ SUSCRIPCIÓN ANUAL (11 EJEMPLARES) CON EL 25% DE DESCUENTO AL PRECIO DE 16,09€

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 43,00€. Resto Países: 47,00€

NOMBRE \_\_\_\_\_ APELLIDOS \_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_ PISO \_\_\_\_\_  
POBLACIÓN \_\_\_\_\_ CIUDAD \_\_\_\_\_ CÓDIGO POSTAL \_\_\_\_\_  
TELÉFONO \_\_\_\_\_ NIF \_\_\_\_\_ EMAIL \_\_\_\_\_

FORMA DE PAGO:

- ☐ ADJUNTO CHEQUE NOMINATIVO A EDICIONES REUNIDAS, S.A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID
- ☐ GIRO POSTAL Nº \_\_\_\_\_ (INDICANDO EN EL APARTADO "TEXTO": SUSCRIPCIÓN REVISTA SUPERJUEGOS.)
- ☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA: BANCO \_\_\_\_\_ / SUCURSAL \_\_\_\_\_ DC \_\_\_\_\_ / CUENTA \_\_\_\_\_
- ☐ TARJETA DE CRÉDITO Nº \_\_\_\_\_ / TITULAR \_\_\_\_\_
- FECHA CADUCIDAD \_\_\_\_\_ / FIRMA TITULAR (IMPRESINDIBLE): \_\_\_\_\_

ENVIAR ESTE CUPÓN A EDICIONES REUNIDAS S.A.,  
REVISTA SUPERJUEGOS XTREME  
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES,  
C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Telefonos departamento suscripciones: 902 104 694 de 9 a 14 horas. Fax: (31) 596 33 52. E-mail: suscripciones@grupoceta.es  
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.  
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirlo, lo informaremos con esta información. Por favor, indique si desea o no recibirlo.



XBOX 360



**REFLEKTOR** La habilidad de Roboblitz para manipular todos los objetos que le rodean es la base del juego.

## ROBOBLITZ

Tal vez **RoboBlitz** es el mejor juego, técnicamente hablando, que puede encontrarse hoy día en **Xbox Live Arcade**. La razón es la utilización del **Unreal Engine 3**, el mismo que se empleó en *Gears Of War*. Seguramente es esa misma licencia la que ha subido el precio del juego hasta los 1.200 puntos, algo del todo desproporcionado, a pesar de la prometida expansión gratuita. En **RoboBlitz** se mezclan puzzles con acción en un inmaculado entorno tridimensional: hay que reparar los sistemas de una nave espacial para poder utilizar el cañón y destruir así a los enemigos. El problema es que la mayoría de puzzles son bastante sencillos, y el juego tampoco ofrece muchos alicientes para rejugarlos una vez completados. Por otro lado, el motor llega a jugar en contra del título, ya que la física es demasiado meticulosa, y Blitz tiene problemas a la hora de, por ejemplo, agarrar un cubo reflectante de forma correcta para reflejar un láser en la dirección deseada. Con sus problemas, no deja de ser un juego entretenido, pero demasiado caro para lo que ofrece. **\_CHAIKO**

\_GÉNERO PUZZLES METALIZADOS  
\_COMPAÑÍA NAKED SKY ENTERTAINMENT  
\_JUGADORES 1  
\_TEXTOS CASTELLANO  
\_VOCES NO  
\_WEB WWW.ROBOBLITZ.COM



XBOX 360



\_GÉNERO LUCHA MINÚSCULA  
\_COMPAÑÍA GASTRONAUT STUDIOS  
\_JUGADORES 1-4  
\_TEXTOS CASTELLANO  
\_VOCES NO  
\_WEB WWW.SMALLARMSGAME.COM



**ENTORNOS SALVAJES** Los decorados más variopintos serán el telón de fondo perfecto para las escaramuzas.



**STALLONE DE BOLSILLO** Melón Gasoil también jugaba con una maqueta Iberlén cuando era pequeño. La diferencia es que él se montaba encima.

## SMALL ARMS

En una primera mirada, **Small Arms** puede parecer un simple clon del laureado *Super Smash Bros*. Y en parte lo es, con el demérito (o mérito, según se mire) de no contar con la impresionante galería de personajes presentada por **Nintendo**. Sin embargo la gran virtud de **Small Arms** no hay que buscarla en el carisma de personajes ajenos al mundo de las bofetadas, sino en el hecho de que se trata de uno de los juegos más divertidos que ofrece **Xbox Live Arcade**. Si bien el modo para un solo jugador resulta descompensado y frustrante, en **Xbox Live** el juego

cobra nueva vida, al poderse competir contra otros tres jugadores de algún lugar remoto a un ritmo endiablado. Sin embargo el juego presenta algunos problemas importantes: a pesar de contar con una extensa galería de personajes, algunos a desbloquear, lo cierto es que el estilo de juego provoca que no importe demasiado cuál se escoja. Al generarse las

armas en los escenarios, cualquier luchador tiene acceso a cualquier arma, con lo que no caben las estrategias. Aún así, es un juego recomendable por su impresionante modo *on-line*.

**\_CHAIKO**





ASSAULT HEROES

XBOX 360

XBOX LIVE

arcade

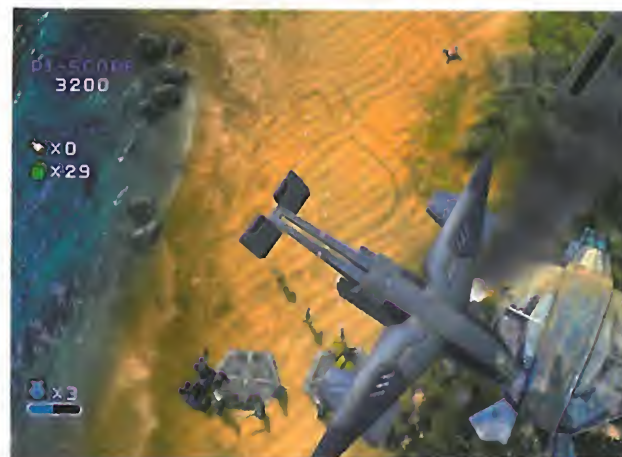


GÉNERO ACCIÓN A VISTA DE PAJARO  
PAÍS EE.UU. \_COMPANÍA SIERRA ON-LINE  
DESARROLLADOR WANAKO STUDIOS  
JUGADORES 1-2  
MODOS DE JUEGO 2 \_ONLINE SI  
TEXTOS CASTELLANO \_VOCES NO  
WEB WWW.ASSAULTHEROESGAME.COM



UN JUEGO QUE SE LLAMA «HÉROES DE ASALTO» SÓLO PUEDE INDICAR DOS COSAS: HOMENAJE A LA JUGABILIDAD DE ANTAÑO Y ACCIÓN LOCA, LOCA, LOCA.\_

\_CHAIKO



**ELEMENTOS** Tierra, mar y aire. Parece lógico, pero cuando entran en acción los arañones gigantes, la cosa se complica.\_

# ASSAULT HEROES



Xbox Live Arcade se anunciaba como el paraíso de las pequeñas desarrolladoras, un lugar en el que lanzar sus creaciones a una gran base de consumidores y con un coste cero. Aunque en el año escaso de vida del sistema se han realizado numerosos lanzamientos, a duras penas alguno de ellos se ha acercado a la brillantez del inicial *Geometry Wars Evolved*, y lo más llamativo han resultado ser los clásicos de los ochenta. Con la llegada de la campaña navideña, varios han sido los lanzamientos diseñados específicamente para **Live Arcade**, y **Assault Heroes** debería ser el espejo en el que se miran todos ellos a partir de ahora.

Haciendo honor al mercado al que está destinado, **Assault Heroes** presenta un arcade de impecable factura: con brillantes gráficos tridimensionales pero aspecto y jugabilidad bidimensional, nos invita a recorrer enormes

escenarios conduciendo un tanque (y una lancha) de alta tecnología. Parte del reto del juego consiste en aplicar correctamente el variado armamento que incluye el vehículo en todo momento: ametralladora, lanzallamas y cañón, además de granadas y bombas nucleares. El juego básico es una mezcla entre los juegos de doble stick como el propio *Geometry Wars Evolved*, y una revisión del clásico *Jackal* de **Konami**, al que se le ha añadido un leve scroll automático. Rompiendo una monotonía que jamás aparece, niveles subterráneos a mitad de cada escenario que recorreremos a pie, en una mezcla de *Mercs* y *Smash TV*, cosa que a su vez puede considerarse un homenaje a *Legendary Wings*. A los tres niveles de dificultad se le suma el juego cooperativo, un control perfecto, y un aspecto audiovisual soberbio empaquetado en menos de 50MB. **Assault Heroes** es casi obligatorio.

\_game over



## CONCLUYENDO

La razón de ser de Xbox Live Arcade: Small Arms es el paradigma de juego arcade variado, extenso, absorbente, divertido, adictivo... Los 800 Micropuntos mejor gastados de tu vida.





xtreme

A N Á L I S I S

BOB ESPONJA: LA CRIATURA DEL K.K.

Wii PS2



3+

GENERO DESVENTURAS SUBACUÁTICAS  
PAIS EE.UU. COMPAÑIA THQ  
DESARROLLADOR BLITZ GAMES  
DISTRIBUYE THQ JUGADORES 1  
MODOS DE JUEGO 2 ON-LINE NO  
TEXTOS/VOCES CASTELLANO (PS2) INGLÉS (WII)  
WEB WWW.THQ.COM

NEMESIS

PLATAFORMAS, CONDUCCIÓN Y MINIJUEGOS SON LOS INGREDIENTES QUE CONFORMAN EL SEXTO VIDEOJUEGO DE BOB ESPONJA PARA PS2 Y SU DEBUT EN WII.

# BOB ESPONJA

## LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUIENTE

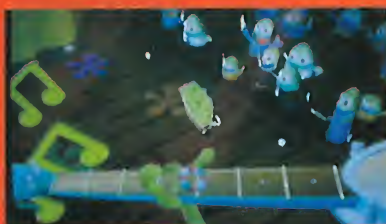
Aunque tenga legiones de fans que ya hace tiempo superaron la veintena (y la treintena), Bob Esponja es, en origen, un personaje creado para niños. A este mercado van destinados los incontables videojuegos protagonizados por Bob y Patricio. En consecuencia, hay que ser cautos a la hora de evaluar estos títulos, porque lo que a un adulto puede parecerle un tostón repetitivo, a un niño puede dejarle con los ojos como platos. Es lo que sucede con esta **Criatura Del Krustáceo Krujiente**. Si eres un canoso seguidor de Bob, te divertirás más con la adaptación a videojuego de *Bob Esponja: La Película* y con aquella recopilación de minijuegos bautizada como *Luces, Cámara, Esponja*. El segundo tiene además un precio muy interesante (19.95€). Esta nueva entrega es más cara (44.95€), pero da a la chavalería lo que quiere: un montón de niveles (de conducción, de plataformas e incluso la destrucción de una ciudad al estilo Godzilla), una mecánica sencilla y una buena ración de minijuegos. La versión **PS2** está localizada al castellano (voces y texto), pero la de **Wii** permanece en inglés, algo inexcusable

teniendo en cuenta hacia quien va dirigido el juego. Por lo demás, ambas entregas son prácticamente idénticas. La de **Wii** tiene un control adaptado a las peculiaridades del wimote y tiene como gran atractivo el exclusivo *Sponge Band*, en el que se pueden tocar hasta ocho instrumentos, moviendo en el aire el wimote y el nunchaku. Un extra simpático, que da una idea de cómo sería un *DrumMania* en **Wii**. Viendo los pocos juegos de plataformas que existen para la nueva máquina de **Nintendo**, podría ser un buen regalo, siempre que lo acompañes de un diccionario de inglés.



### BOB Y PATRICIO LE DAN MARCHEA A LA WII

Aunque sólo es un extra, la posibilidad de tocar ocho instrumentos musicales (armonica, banjo, batería...) es uno de los atractivos de la versión **Wii**. No es *Guitar Hero* pero da una idea de cómo podría ser un juego musical en **Wii**.



**FILVIT, MAMÁ** La grasienta melena de Doc no sólo causa sensación. En las noches de luna llena, de su interior surge este piojo gigante, que siembra el terror por Alcorcón.

### CONCLUYENDO

Diseñado para pequeños y furbundos coleccionistas de todo lo relacionado con Bob Esponja. Si no estás entre estos dos grupos, búscate otra cosa.



STAGE #100





# Retro



8-BIT ARTIST

MARBLE MADNESS

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

DESEMPOLVANDO EL AMSTRAD

n° 3

FEBRERO 2007

xtreme

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES



## duke dukem

¡ACABA  
CON ESOS  
CERDOS!





## LAS COSAS, COMO HAN SIDO

JOHN TONES

Es complicado pensar en un personaje más idóneo para protagonizar un reportaje retro que Duke Nukem. No solo por la sencillez de su trazo psicológico, sino porque es perfecto símbolo de una época en la que la cultura pop no le buscaba los tres pies al gato continuamente. Machista, ultraviolento y con una tendencia a solucionar sus problemas por la vía de la acción directa casi lindante con la metafísica, la saga Duke Nukem, aún hoy, es un modelo a seguir ciegamente para los que pensamos que no es que los argumentos no importen: lo que hay que hacer es no preocuparse por ellos. Bello homenaje al exceso de testosterona como una de las Bellas Artes. Duke Nukem es 3D, pero también retro en estado puro.



ILUSTRACIÓN POR JOSÉ LUIS AGREDÁ

## PIXEL ART CON CLASE

<http://www.eightbitartist.com/>

CHAIKO

A sus 24 años, **Chris Olian** (más conocido como **8-Bit Artist**) se ha hecho un nombre a base de pintar cuadros que reproducen sus momentos favoritos en la NES, su sistema de juego predilecto y casi único. «Creo que la actual generación de juegos ha perdido de vista lo que significa jugar. Con NES usabas tu imaginación y te metías en el juego. El realismo nos roba eso, y a mí no me inspira a pintar». Sin dejarse llevar por la actual moda retro, empezó a pintar porque «quería un cuadro de **MegaMan** pintado como el sprite del juego. Pensé 'Sólo son cuadrados, puedo hacerlo', y aunque podría haberme quedado mejor he

ido mejorando, y ahora pinto mis secuencias de NES favoritas a todas horas». Su método de trabajo comienza inevitablemente por una partida al juego que será objeto del cuadro: «Juego en mi ordenador con un emulador hasta que veo algo que me gustaría pintar. Hago una captura de pantalla y lo dibujo en papel cuadriculado, sabiendo ya cuantos píxeles y de qué tamaño usaré. Después repito el proceso sobre el lienzo, y empiezo a pintar. El mayor número de píxeles que he alcanzado en un solo cuadro es de 37249». A pesar de su faceta como artista gráfico, tiene claro que los gráficos no lo son todo en un juego. Den-

tro de la absurda batalla tecnológica, Chris defiende que **Wii** representa el último bastión: «han cogido los ideales de los antiguos juegos retro y los han llevado al siguiente nivel. Ese ideal es 'Jugabilidad por encima de los Gráficos'. Por último, tiene su propia visión del porqué de la actual popularidad de los juegos clásicos: «Mucha gente se aferra a los recuerdos de su niñez, y NES fue una parte importante de ésta, para mí incluido. Tal y como está el mundo, algunos sólo quieren volver a una época en la que lo único que les preocupaba era si ese día conseguirían salvar a la princesa o no».

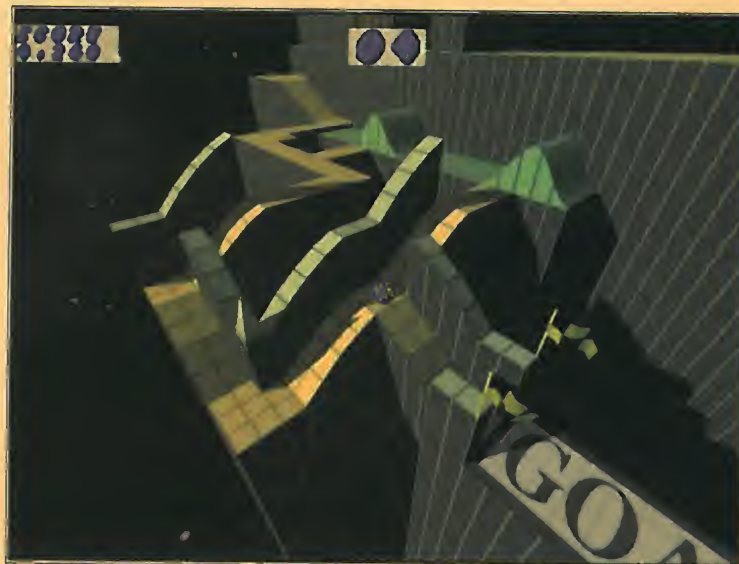


### SEGUN 8-BIT ARTIST

«Los sistemas de juego hoy día, con la excepción de Wii, se centran únicamente en los gráficos. La jugabilidad, la auténtica razón por la que estás jugando ese título concreto, se ha perdido. Los juegos entran por los ojos, pero es el cerebro el que es estimulado por la jugabilidad».







**ULTRA CONVERTIDA** Marble Madness ha pasado por tantos sistemas desde su origen en la placa System 1 de Atari que casi debería aparecer como programa residente en toda nueva consola que llegase al mercado.



## ROLLING MADNESS 3D

<http://www.lucaelia.com/games.php>

\_CHAIKO

En 1984, *Marble Madness* supone un antes y un después en el desarrollo de videojuegos. Si hasta esa fecha los arcades se limitaban a esperar que el jugador muera, con *Marble Madness* llegan los juegos con principio y final. El juego de Atari le dio también un importante empujón a las simulaciones físicas y al desarrollo de gráficos tridimensionales.

*Marble Madness* ha pasado por multitud de sistemas. Estando el juego tan sobado, ¿qué podía aportar un *remake*? Para rendirle el debido homenaje a *Marble Madness*, Luca Elia, miembro activo del M.A.M.E. Team, creó hace un tiempo una nueva versión en auténticas tres dimensiones, basado en OpenGL. Sin acceso a los diseños de los niveles originales, Luca dedicó una cantidad importante de tiempo a reproducirlos píxel a píxel utilizando 3DS Max.

La minuciosidad de su trabajo habla por sí sola jugando *Rolling Madness 3D* con la cámara en el modo isométrico: la reproducción del juego original roza la perfección. Pero su trabajo va más allá de la simple clonación, y a la cámara isométrica se unen otras, como la que sigue a la bola en tercera persona. Quizás uno de los añadidos más atractivos de esta versión sea la capacidad de mover la cámara a voluntad y hacer zoom. A la maravilla visual se suma el Modo Pastel, que convierte el colorido original en un auténtico delirio. La banda sonora es exacta a la original, aunque es posible crear una banda sonora a gusto del consumidor. Además, a falta de trackball, *Rolling Madness 3D* se puede jugar a través del teclado o del ratón, opción recomendada para acercarse un poco más a la sensación del arcade original.

SEIS NIVELES EN LOS QUE GUIAR UNA BOLA POR LABERINTOS PSICODÉLICOS

## ANOTHER WORLD REDUX

Otro clásico que, para variar, sí se merece la etiqueta

\_CHAIKO

Siempre que uno lee algo acerca de *Another World*, ese algo es siempre positivo y entusiasta. No es para menos: la obra de Eric Chahi, lanzada en 1991 para Amiga y más adelante para una multitud de sistemas, rebosa calidad por los cuatro costados. Ya fuesen sus gráficos y el uso del rotoscopo para las gloriosas animaciones del protagonista, o por un sistema de juego por aquel entonces revolucionario y cinematográfico hasta la extenuación, lo cierto es

que *Another World* causó sensación, y sirvió de inspiración para un clásico del calibre de *Flashback*. Conmemorando su 15º aniversario, va a lanzarse una edición para coleccionistas -también en España- con el juego adaptado a los PC actuales (hasta una resolución de 2048x1600), y con suculentos extras como un libro de arte, un documental, o la banda sonora remezclada. Si no te hiciste con él en su día, esta vez no hay excusa que valga.





# Retro

xtreme

PROTOCOLO A SEGUIR ANTE UNA INVASIÓN PUERCO-ALIENÍGENA: LLEVARSE LAS MANOS A LA CABEZA, GRITAR Y CORRER, Y ESPERAR A SER VOLATILIZADO DE UN TIRO POR LA ESPALDA. EN CASO DE LLAMARSE DUKE NUKEM SEGUIR LOS SIGUIENTES PASOS: CORRER HACIA LOS INVASORES CON UNA SONRISA EN EL ROSTRO, Y DISPARAR HASTA QUE NO QUEDA NI UNO VIVO. Y, OCASIONALMENTE, BEBER DE UN URINARIO PÚBLICO PARA RECUPERAR FUERZAS...



## DUKE NUKEM

\_CHAIKO

\_ PLATAFORMA PC Y OTROS  
\_ DESARROLLADOR APOGEE  
\_ AÑO DESDE 1991  
\_ GÉNERO HOLOCAUSTO MASCULINO  
\_ EN PRIMERA PERSONA



**Duke Nukem** suma todos los estereotipos posibles: tan grande que bordea la hipertrofia, siempre acompañado de algún arma innecesariamente bestia y/o ridícula, asquerosamente machista, descarado, y con un ego lo bastante grande como para escribir una autobiografía titulada *Why I'm So Great* (traducción libre: *Por Qué Molo Tanto*). Un héroe en las antípodas de algunos de los torturados emo-protagonistas de la actualidad, y un trasunto de **Schwarzenegger** (otro más) bañado en agua oxigenada y pateando la corrección política siempre que sea posible.

**Duke Nukem** irrumpe en videojuego-landia en julio de 1991, con un sencillo arcade que mezcla acción y plataformas a partes iguales. Tal vez apenas una anécdota para la historia del videojuego en lo que a inventiva se refiere, pero que con

un buen apartado técnico y una velocidad de infarto se hizo con un público fiel en la floreciente industria-alternativa-a-la-industria: el shareware. «Aquí tienes una demostración, si te gusta compra el resto por un precio ridículo». Y así **Duke Nukem** se planta en el Top 10 de programas shareware (no sólo juegos), y permanece ahí durante veintidós meses seguidos, un récord insuperable. El juego estaba desarrollado y distribuido por **Apogee** (antiguo nombre de la actual **3D Realms**), que tiempo atrás había distribuido el **Wolfenstein 3D** de **id Software**, otro éxito de ventas. Con la seguridad de haber dado en el clavo, **Apogee** lanza **Duke Nukem II** en diciembre de 1993. Muy similar en lo jugable, más espectacular en lo técnico, **Duke Nukem** vive el segundo éxito de su carrera, y empiezan a pensar en cuál será el paso siguiente. El mundo había cambiado, y ya nadie quería viejos arcades bidimensionales, sino la excitación que proporcionaban los FPS y su pseudo-tridimensionalidad. La perspec-



**STRIPTASE POCHO** La desolación de los decorados y las strippers construidas a golpe de pixelazo le daban a los ramalazos de erotismo un aire, efectivamente, muy post-apocalíptico.



**VIVA LA REFERENCIA** Los guiños en Nuke Dukem están a la orden del día. La ciencia-ficción recibe su correspondiente dosis de plomo y chascarrillos.



## PROYECTO MANHATTAN



Duke Nukem Manhattan Project es en parte heredero de las dos primeras entregas de la saga, aunque haciendo uso de gráficos tridimensionales y un sistema de juego más sofisticado. Sin ser nada excepcional, sí es el mejor juego paralelo con Duke de protagonista. El juego fue desarrollado por Sunstorm Interactive, cuya distribuidora dejó el juego en el limbo de los derechos de explotación al declararse en bancarrota, y ni siquiera 3D Realms ha podido recuperarlos.

tiva subjetiva hacía la mitad del trabajo, una violencia desahogada se encargaba del resto, y así cualquier post-adolescente del mundo esperaba ansioso cualquier nueva adición al género. ¿Cuál era el camino a seguir? ¿Clonar *Doom* cambiando demonios por cerdos antropomórficos? ¿O bien ir más allá? Como si el mismísimo Duke hubiese salido de la pantalla del ordenador y les hubiese amenazado de muerte (una muerte tan cómica como dolorosa, seguramente), en *3D Realms* ponen toda la carne en el asador para crear un juego que realmente estirase los límites del género hasta partirlos en mil pedazos. Eso sí, entre risas.

A finales de enero de 1996 el mundo es testigo del lanzamiento de *Duke Nukem 3D*, toda una revolución para los shooters en primera persona. En primer lugar, es pionero en presentar un protagonista total dentro de los *first-person shooters*. *Wolfenstein 3D* contaba con un protagonista con nombre y apellido (William «B.J.» Blazkowicz), pero nada más. En *Doom*

era un marine espacial genérico con poco más que aportar que miles de balas. Duke tiene nombre y apellidos, anunciando que en ese universo todo gira en torno a él: hay strippers (criticadísimas por los de siempre) a las que pagar para que se despeloten, es posible hacer cantar a *Duke Born to be Wild* en cuanto se le pone un micrófono por delante, y en algún momento aparece una recreativa que rememora sus anteriores aventuras. El escenario se adapta a las necesidades y la personalidad del protagonista, y no al revés. Además no se calla ni debajo del agua, mostrando todo un rosario de one-liners (la clásica «Now I have a machine gun» que en su día pronunciase

**LA MEJOR COLECCIÓN DE ONE-LINERS DE LA HISTORIA DEL PIXEL**



# Retro

xtreme



**A GOLPES CON LA BOMBA** Uno de los grandes logros estéticos de Duke Nukem fue el uso y abuso de iconografía atómica y post-nuclear. Señales de radioactividad, desolación protónica, la explosión con forma de hongo como delirio pop.

John McClane, la ronca «Come get some» que da el pistoletazo de salida). Y esa es otra de sus grandes aportaciones: un sentido del humor referencial, socarrón e inabarcable. El humor pasa por el protagonista, pero también va más allá, desde el diseño de los propios enemigos al de alguna de las armas y decorados. Un juego con personalidad, elemento básico para dar el paso de buen juego a clásico. Para dar vida a **Duke Nukem 3D** se crea desde cero un nuevo motor, que llevaría por nombre **Build Engine**. Su autor fue **Ken Silverman**, y en realidad no se trata de un motor puramente tridimensional, sino que al igual

que lo visto en **Doom** crea la ilusión a partir de imágenes bidimensionales. Sin embargo consigue estirar un poco más los límites: es posible sumergirse en el agua, y disparar a los que están en la superficie, o mirar en cualquier dirección, así como crear entornos destructibles. La interacción con el escenario es superior a lo visto en juegos anteriores, y el control de **Duke Nukem** ha terminado por ser la mejor forma de enfrentarse a un FPS: ratón y teclado. En realidad ese sistema ya se había visto en juegos como **Descent**, pero es **Duke Nukem 3D** el que lo populariza. A pesar de ser un motor más avanzado que el de **Doom II**, presenta los mismos problemas: *sprites* para los personajes, y la imposibilidad de situar una habitación sobre otra. Meses más tarde **Quake** pondría fin a la era de la bidimensionalidad **3D**, pero esa es otra historia. Por si fuera poco, acompañando al juego se encuentra un editor/creador de niveles que extiende



la vida de **Duke Nukem 3D** hasta el infinito. Son numerosas las conversiones totales o parciales del juego, y el ejemplo dado por **3D Realms** continúa hoy con numerosos juegos que vienen acompañados de serie por sus editores de niveles. A su manera, **Duke Nukem 3D** sirvió para afianzar la creciente escena de mods que acabaría por asentarse con el todavía vivo **Half-Life**.

Todo el mundo quería su pedacito de **Duke Nukem 3D**, por lo que no tardan en prepararse adaptaciones del juego a otras plataformas. En **Game Boy Color** aparece un remedo de los juegos bidimensionales titulado simplemente **Duke Nukem**, y años más tarde aparece el excelente **Duke Nukem Advance** para **GBA**, esta vez imitando la estética de **Duke Nukem 3D** pero contando con una nueva historia. El juego original, **Duke Nukem 3D**, es adaptado a las tres consolas del momento, cada cual con sus particularidades: **Duke Nukem 64**

**GORRINOS DEL ESPACIO.  
COMO ICONOS, BIEN.  
COMO ENEMIGOS, MEJOR.**





A pesar de su exclusividad, los Duke Nukem para PSone adolecieron de una excesiva complacencia hacia el género de moda: las plataformas y la exploración a la Tomb Raider.



La continuidad nunca ha sido uno de los fuertes de Duke: Duke Nukem Advance, a pesar de su extraordinario nivel técnico, volvía a contar la historia desde cero.

TRANQUILAS NENAS, HAY PARA TODAS.



Además de los ports, existen otros juegos con Duke como protagonista. En Nintendo 64 vio la luz Duke Nukem: Zero Hour, un shooter en tercera persona cuyo mayor atractivo son los viajes en el tiempo. PlayStation contó con otros dos juegos exclusivos: Time To Kill y Land Of The Babes. El primero una suerte de Tomb Raider de garrafin con Duke de protagonista, y el segundo una secuela que empeoraba la propuesta «Duke Raider». Solo para los muy fans.



Final bosses y animadoras en bikini. A la vez. Más allá de la arriesgada pirueta conceptual que supone colocar a semejantes iconos de la cultura pop en la misma imagen, Duke Nukem maneja todos esos referentes con descreimiento, como ignorando que su estética está revolucionando para siempre el panorama de los videojuegos.

## DN FOREVER, IMPOSIBLE UN TÍTULO MÁS ESCLARECEDOR.

A pesar de no contar hasta el día de hoy con una secuela, el espíritu de Duke Nukem 3D es fácilmente detectable en otros títulos como Serious Sam (casi un calco conceptual), No One Lives Forever, o Redneck Rampage, otros títulos con disparos en primera persona cargados de humor y mala leche.

Hasta la fecha la última aparición de Duke fue en 2002 con Duke Nukem Manhattan Project, un entretenido juego de disparos en la línea de Contra, aunque desligado de la saga original, y apenas un aperitivo para el plato

fuerte que todo el mundo esperaba y espera aún: Duke Nukem Forever es la cuarta entrega de la saga, y sucesor de Duke Nukem 3D en sistema de juego y presentación. Hoy día es una broma recurrente en la industria, y es que el juego fue anunciado hace casi una década, en abril de 1997. Desde entonces ha pasado de todo: capturas de pantalla oficiales que se quedan obsoletas, trailers que nadie recuerda, cambios drásticos en los motores gráfico y físico del juego, peleas con la distribuidora, recortes en la plantilla... Lo cierto es que el juego sigue sin fecha de lanzamiento, y 3D Realms no muestra nada para calmar los ánimos y quitarle la etiqueta de vaporware que se ha ganado a pulso. Según George Broussard, mandamás en el desarrollo del juego, el título está casi finalizado a falta de pulirlo. Tal vez les lleve otros diez años, pero como diría Duke en pleno arranque de sinceridad, «Saldrá cuando esté acabado».

...game over



ESTE RINCÓN DE RETRO SE NUTRE DE JUEGOS DE LA CRIPTA, PERO TAMBIÉN PODRÍA SER «EL BAILE DE LOS MALDITOS». REBUSCAMOS EN EL FONDO DE NUESTROS ARCHIVOS PARA TRAER LOS JUEGOS QUE NADIE CONOCE, LAS HISTORIAS QUE SE CUENTAN ENTRE SUSURROS EN LA INDUSTRIA. PASAD, PASAD... BAJO VUESTRA PROPIA RESPONSABILIDAD.

\_PICKMAN

# Frankie Goes To Hollywood

*Bienvenidos a la cúpula del placer*

Aún se especula en los corrillos sobre qué caras pusieron los programadores de **Ocean Software** cierto día de 1985, cuando la compañía les anunció su última ocurrencia: habían llegado a un acuerdo con el productor discográfico **Trevor Horn** para lanzar un juego con el nombre de su grupo fantasma **Frankie Goes To Hollywood**, por entonces arrasando en listas a base de hits chochidis como *Relax*. Por suerte, lo disparatado de la premisa obligó a sus autores a despendolar la imaginación: el juego comienza con el protagonista dando tumbos por un gris vecindario suburbano del que debe escapar a toda costa acumulando *Puntos de personalidad* rumbo nada menos que a *La Cúpula del Placer*. Los puntos se obtienen usando objetos que abren portales hacia una dimensión paralela formada por minijuegos arcade: dos buenos ejemplos son la galería de tiro (con fotos de **Margaret Thatcher** o **Andy Warhol** como blancos) y un matamarcianos en el que las cabezas de **Ronald Reagan**

y del por entonces *premier* soviético **Chernenko** se hostigan verbalmente (la prueba se llama *Talking Heads*). Ahora viene lo bueno: siendo los **Frankies** un grupo clara, clarísimamente orientado al público gay... ¿No puede interpretarse tanta paranoia urbana, tanto secreto doméstico, como la odisea de un marica de ciudad pequeña tratando de escapar de allí y pirarse (es un decir) a Chueca? Pues sí. Y si a eso sumamos sus descaradas alusiones a las drogas (hay que comerse *Píldoras de Placer* para ganar puntos) y otras cosillas que no vamos a desvelar, resulta que esta reliquia rezuma una sordidez inaudita. Técnicamente destacamos su desarrollo a base de ventanas, aún hoy sorprendente. Pero lo mejor es que, recién lanzado el juego, Horn desveló que los **Frankie Goes To Hollywood** eran un montaje, con lo que las expectativas comerciales del programa se fueron, de golpe y porrazo, al garete. Qué raros eran los ochenta, Señor...

LA CÚPULA  
DEL PLACER,  
ESE SANTO  
GRIMAL DE LOS  
OCHENTA



FRANKIE GIVE  
YOU 800 MORE  
PLEASURE UNITS  
YOU HAVE 800  
AND YOU'RE 1%  
A REAL PERSON



Un deambular por entornos poco placenteros...



# EL LABORATORIO DEL ABUELO CEBOLLETA

¿AÑORAS EL ORDENADOR DE TU INFANCIA?  
PUES PASA DE EMULADORES Y ATRÉVETE A  
CONECTARLO DE NUEVO. NOSOTROS LO HEMOS  
HECHO. ¡VIVA EL PIXEL Y LAS CINTAS!

\_NEMESIS



## AMSTRAD CPC 464 GLORIOSOS 8 BITS CON MONITOR INCORPORADO

CPU Zilog Z80A a 4 MHz

64 Kbytes de RAM

32 Kbytes de ROM

PALETA de 27 colores

CASSETTE integrada | 1200/1300 baudios

Para inaugurar esta sección hemos apostado por el ordenador que, a priori, ofrecía menos dificultades para ser «resucitado». El **CPC 464** dispone de su propio monitor (del que además toma la corriente) y tiene implementada la unidad de cassette. No hubo que buscar cables RF para el TV ni visitar el desván de la abuela en pos de un radiocassette. Tres gestos bastaron para reencontrarnos con la mítica pantalla en azul, sobre la que aparece la leyenda «©1984 Amstrad Consumer Electronics plc and Locomotive Software Ltd.». Tecleamos «Run» y ¡a jugar! Aunque éramos pesimistas sobre cómo habrían soportado el paso del tiempo las cintas, de los ocho juegos probados sólo dos dieron el temido «read error b». El resto fueron como la seda. Eso sí, tras soportar la tediosa carga. Afortunadamente decidimos no meter el *Saboteur*, o habría dado tiempo a echar la quiniela (en otra ciudad) mientras tanto. Para inmediatez, lo mejor es un emulador. Pero, sinceramente, no es lo mismo. Enchufar un **Amstrad** es un ejercicio de nostalgia, de pura reivindicación de lo retro. Y toda una valentía, si estás rodeado de antiguos usuarios de **Spectrum** y **C64**, empeñados en criticar cada juego del **CPC 464**. Ciertamente es que muchos títulos no aprovecharon su potencial, pero tenía un colorido insuperable. Y 23 años después sigue funcionando como un reloj.



**23 AÑOS DESPUÉS**  
A pesar de las dos  
décadas transcurri-  
das y la montaña  
de polvo, el Amstrad  
CPC 464 volvió a la  
vida sin problemas.  
Lo peor, revivir aque-  
llas temibles cargas  
de cinta.



### REQUIEM POR UN CPC 6128

Por desgracia, el hermano «mayor» del 464 no  
soportó tan bien el paso del tiempo. Le hicimos un  
funeral castrense con todos los honores.

## LOS CINCO FAVORITOS DE NEMESIS





xtreme  
TRY AGAIN



# RED DEAD REVOLVER

STAN BY

SI SERGIO LEONE LEVANTARA LA CAREZA Y LE INTERESARAN LO MAS MÍNIMO LOS VIDEOJUEGOS, ESTARÍA ORGULLOSO DE RED DEAD REVOLVER. NO EN VANO PODRÍA CONSIDERARSE A ESTE JUEGO DE ROCKSTAR SAN DIEGO, CON TODAS LAS DE LA LEY Y SIN MUCHO TAPUJO, UN SINCERO Y SOBRESALIENTE HOMENAJE AL DESPRESTIGIADO GÉNERO DEL SPAGHETTI WESTERN.



Sergio Leone será siempre considerado uno de los grandes por su revolucionaria revisión del *western* en la década de los sesenta. Una revisión tal vez relacionada con los presupuestos que las productoras italianas manejaban y las localizaciones que utilizaban (Almería entre otras), pero revisión al fin y al cabo. Los cerradísimos primeros planos, alternados entre grandes distancias, la tensión sostenida, el sol agresivo, y, como no, la inmisericorde humanización del personaje. Por su parte, la labor de **Rockstar** brilla gracias a una actitud revisionista muy parecida, intentando contagiar al videojuego de cultura popular, y siempre desde una marcada personalidad. Y si por algo se les debe alabar es por demostrar cariño y pasión por el detalle y una capacidad inusitada para llegar a la esencia del *western* y hacerla implosionar. Que sus propuestas sean más o menos acertadas y disfruten de más o menos éxito es otro cantar. Lo del cariño y el detalle lo encontramos en cada polígono de **Red Dead Revolver**. El juego había sido primero una producción de **Capcom**, quien fue aparcando la idea hasta, finalmente, venderla a **Rockstar** (ver cuadro), quienes

POLVO, SANGRE, DUELOS  
MALENCARADOS... SPAGH



STAGE #110





#### POLVO AL POLVO

Rockstar imita la calidad del fotograma de los spaghetti western, añadiendo grano y algo que da de sentir a la época. Cuanto más guerra, mejor.

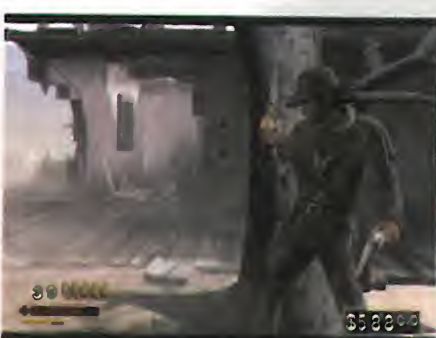


replantearon el proyecto para lograr por fin un shooter en tercera persona con auténtico sabor a spaghetti. Los referentes estaban claros, y no cabe duda de que el resultado fue un perfecto ensamblaje de toda una serie de lugares comunes del western más sucio y europeo. No falta nada: desde la historia principal - la clásica búsqueda de venganza por el asesinato de la familia del protagonista -, a las corruptelas de pueblucho, las quimeras del oro, desiertos polvorientos, asaltos a trenes, pueblos abandonados, la frontera, los enfrentamientos entre gringos y bandidos mexicanos. Todo perfectamente encajado como localizaciones y argumentos, sin olvidar personajes imprescindibles, como el pistolero elegante (u hortera, según se mire), el gentleman inglés de pistolas rápidas, el gobernador corrupto, la mozueta de carácter y buen ver... Y como no, el duelo. Porque el duelo filmico es un personaje ineludible en sí mismo, y en **Red Dead Revolver** se integra en la mecánica y, por momentos, la monopoliza, convirtiéndose en parte vital del desarrollo y, finalmente, del argumento (y en uno de los mayores aciertos de Rockstar). Estamos ante un shooter estructurado en torno a episodios lineales (en los que

hacemos progresar el plan de venganza de Red y varios personajes secundarios), donde priman el movimiento rápido y el disparo fino. Pero Rockstar quería que la identificación con el western fuera definitiva: en ciertos momentos, la acción se detiene, los planos abiertos y cerrados se alternan y el jugador, en el momento adecuado, debe desenfundar, apuntar y disparar con absoluta precisión. Los referentes fílmicos golpean al jugador en cada uno de estos duelos -incluyendo al Raimi de *Rápida y Mortal* cuando en el juego tiene lugar la Battle Royale-, y el efecto se consigue: **Red Dead Revolver** pronto se convierte en nuestro spaghetti particular. Por supuesto,

a esto contribuye la cuidada parafernalia que envuelve al juego, desde la banda sonora -con temas de Morricone o Bacalov y música licenciada de películas como *Le Llamaban Trinidad* o *Buen Funeral*, *Amigos*, *Paga Sartana*-, a las deliciosas pantallas de carga que muestran a los personajes haciendo malabares con sus armas ante un deslumbrante sol poniente.

Bien es cierto que **Red Dead Revolver**, por momentos, parece haber necesitado un último pulido técnico, en lo gráfico y en el control. Pero para los que amamos el polvo del desierto y el tabaco de mascar, es un juego impagable que invita a reincidir.



## AL SOL, PERSONAJES ETTI-WESTERN PURO.

#### SOL CASTIGADOR

El juego no hace concesiones. El sol brilla con intensidad y si lo tienes de frente, te deslumbrará.

#### EL RED DEAD REVOLVER QUE NUNCA LLEGÓ A SER

Capcom estuvo mareando Red Dead Revolver durante más de un año. Llegó a presentarlo en el E3 en 2002, y aparecieron previews en varios medios. Pero finalmente vendió los derechos a Rockstar junto a Angel Studios (lo que sería Rockstar San Diego). Parte de la historia central y del planteamiento general del juego ya estaban en la versión de Capcom. De hecho, la compañía japonesa intentó incluso licenciar parte de la banda sonora de El Bueno, el Feo y el Malo, de Ennio Morricone. Sin embargo, parece que el complejo sistema

de puntería que pretendían implantar (manejando dos sticks, y permitiendo apuntar a partes concretas del cuerpo), así como una mecánica demasiado abierta, complicaron el asunto en exceso. Cuando Rockstar cogió el testigo, se consiguió dar forma y funcionalidad a un título que parecía que siempre estaría en producción centrándose en lo esencial: mejoraron el interfaz, simplificaron la mecánica e introdujeron un bullet-time que permitía afinar la puntería y, por supuesto, el soberbio sistema de duelos. A veces, menos es más.







# ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

UNA PRINCESA EN APUROS... UN REINO QUE SALVAR... COMO SABEMOS QUE SUENA A TOPICAZO, PARA PEREZOSOS Y REMOLONES HEMOS PREPARADO ESTA GUÍA COMPLETA EN DOS PARTES.

**\_CRONO**

## ORDON

Como todo buen Zelda que se precie, comenzarás el juego eligiendo un nombre para Link (¿pero es que alguno le cambia el nombre?). Ajusta tu televisor y, ¡comienza la aventura! Tras la escena a la orilla del río, vuelves a tu casa de forma automática. Al llegar, deberás echar una mano a Braulio, el "cabrero" local a controlar a un rebaño de cabras rebeldes. Ve al lago en busca de Epona (hacia el Norte). Habla con Iliia, que se ha encargado de bañar a Epona por ti. Si vuelves a hablar con Iliia, te pedirá que toques la canción de Epona con una de las hierbas que crecen en el suelo. Acércate a la hierba, cógela y úsala. Epona responderá a la melodía. Vuelve a hablar con Iliia y monta en Epona dirección a la granja. Vuelve hasta tu casa y toma la salida Sur. Una vez en Ordon, la aldea, encontrarás la granja tomando la salida sur, de nuevo. Antes de ir a lidiar con las cabras, puedes desmontar en la aldea y hablar con los habitantes, pero aún no podrás entrar en ninguna casa. Cuando estés preparado para enfrentarte a las cabras, ve a la granja. Acércate a Braulio, que te encargará la ardua tarea de meter a las cabras en el establo. Para ello deberás perseguirlas y "achucharlas" (con el botón A) de manera que corran en dirección al establo y entren en él. Tras completar tu pequeña misión, podrás practicar los saltos con Epona. Para saltar un obstáculo, coge carrerilla con el botón A y Epona saltará el obstáculo automáticamente. Cuando quieras continuar, salta la valla en dirección a la aldea. A continuación podrás salvar la partida y un nuevo día comenzará.

Tras salir de tu casa y hablar con los niños, descubrirás que Iván tiene una caña para ti y que podrás comprar un tirachinas en el pueblo por 30 rupias. A sí que empieza a levantar todas las piedras y tinajas en busca de este dinerillo. Ve al pueblo y da un repaso rápido a todos los personajes. Verás que hay varios problemas en la aldea que requieren tu atención. Comienza con la madre de Iván a la que encontrarás a la orilla del río. Está preocupada sobre el moisés perdido (un canasto de bebé). Tras hablar con ella ve hacia el pilar que hay en el centro del pueblo y escálalo por la hiedra para hablar con el tipo de arriba. Tras la conversación, salta hacia el siguiente pilar

para llegar al tejado de la tienda, y desde ahí al siguiente pilar. En el último encontrarás una brizna de hierba. Cógela y úsala para llamar al águila. Con ella, podrás apuntar al mono que salta a lo lejos sobre una roca meneando el moisés en sus manos. Lanza al águila contra el mono y te traerá de vuelta el moisés. Vuelve hasta el tejado de la tienda desde el que podrás saltar hacia el suelo. Llévale el canasto a la madre de Iván y esta te recompensará con la caña de pescar.

Con la caña en tu poder, podrás hacer que Otilia (la señora de la tienda) recupere su gato perdido. Si no lo has hecho ya, entra en la tienda para que Otilia te cuente su historia con el gato. Tras hablar con ella un par de veces, sal de la tienda y cruza al otro lado del riachuelo. Detrás de la casa de Sancho y Petra encontrarás al gato. Usa la caña para sacar dos peces del agua. Para pescar, equipa la caña, acércate al borde del riachuelo, saca la caña y lánzala al agua. Cuando veas que la boya se hunde, tira de la caña y mantenla arriba para sacar al pez del agua. El segundo que pesques te lo robará el minino y se lo llevará de vuelta a la tienda de Otilia. Ve tras el felino y entra en la tienda. Otilia te recompensará con una botella medio llena de leche y te permitirá comprar el tirachinas (si aún no tienes las 30 rupias, corre a buscarlas antes de continuar). Con el tirachinas en tu poder, podrás disparar al panal de abejas que trata de bajar el marido de Otilia. Eso sí, las abejas no estarán contentas después de recibir un chinazo a sí que será mejor que corras hacia la parte profunda del río y te tires al agua. En cuanto salgas del agua podrás recoger las larvas de abeja y usarlas como sedal para pescar. Eso sí, sólo podrás guardarlas si tienes una botella vacía. También podrás trepar por la hiedra hasta dónde estaba el panal y conseguir unas pocas rupias. Por último, si hablas con el alcalde del pueblo (está junto a la entrada a la granja), te resumirá un poco lo que ha estado pasando en el pueblo y te contará como detener a las cabras que se escapan (tras recibir la primera cornada). Detener o no a las cabras no tiene ningún efecto y/o recompensa.



COMPANIA: NINTENDO  
GENERO: RPG  
[HTTP://WWW.NINTENDO.ES](http://www.nintendo.es)







## UN DURO ENTRENAMIENTO

¿No le han dicho que con la comida no se juega?



## BELLO CORCEL

Su jinete no quiere charlar, precisamente...



## LOS PRECIADOS CORAZONES

No... no ha encontrado el amor de su vida

Cuando te hayas cansado de dar vueltas por la aldea, vuelve a tu casa para recoger "eso" que el padre de Iván te ha dejado. Pero antes habla con los crios para recibir una lección de tiro con tirachinas. Tendrás que tirar todas las dianas, y los dos espantapájaros además de la araña que merodea por la escalera de tu casa. Los niños te harán saber cuando han tenido suficiente (si no se cansan, mira bien, eso es que te has dejado algo). Ahora podrás entrar en tu casa y abrir el cofre para recibir la espada de madera.

Sal de la casa y vuelve a hablar con los niños para que te enseñen los movimientos básicos de la espada. Tras una breve demostración, el mono que se había estado dedicando a robar canastos huirá bosque adentro haciendo que los niños corran tras él.

### BOSQUE DE FARONE

Súbete a Epona y cabalga tras el mono y los niños. Por el camino irás encontrando a dos de los tres niños que han abandonado la caza y captura del mono, pero Talo ha cruzado el puente y ha continuado tras el pequeño simio. Sigue avanzando y salta la valla que bloquea el camino para llegar a un pequeño lago. A la izquierda podrás atravesar una cueva que te llevará a una bifurcación. Si tratas de seguir recto, Epona se negará, a si que continua hacia la izquierda. Encontrarás una casa y a un tipo que parece que tiene un champiñón en la cabeza. Habla con él y te regalará el candil a condición de que le compres a él las recargas de aceite. Estrena el candil encendiendo la fogata donde el amable señor tiene su olla y vuelve a la bifurcación de antes. Epona ya no podrá acompañarte a si que desmonta y cruza la puerta de madera. Elimina a la planta Deku y entra en la cueva, candil en mano. Dentro te encontrarás una tela de araña que bloquea el paso. Prende fuego a la tela de araña con tu candil y continua hasta la bifurcación. A la derecha, un cofre con un puñado de rupias, y siguiendo recto, darás con la salida. Al abandonar la cueva te verás en una enorme explanada repleta de enemigos. Échale un vistazo al mapa y, en primer lugar, dirígete hacia la esquina superior izquierda (verás un círculo

rojo en el mapa). Entra en la pequeña gruta y abre el cofre para obtener una llave pequeña. Enciende las dos antorchas para hacer aparecer otro cofre, esta vez con una pieza de corazón en su interior. Vuelve a la gran explanada y avanza en dirección sudeste (abajo a la derecha). Encontrarás una puerta cerrada con un pequeño candado. Usa la llave pequeña y cruza la puerta hacia la siguiente zona. De camino encontrarás una pequeña tienda donde podrás comprar aceite para el candil (20 rupias) o una sabrosa poción roja que te recuperará hasta 8 corazones (30 rupias). Si tienes una botella vacía, no dudes en llevarte la poción y rellenar tu candil. Eso si, no te olvides de echar el dinero en la caja o el loro se cebará con tu cabeza. Continúa avanzando en dirección norte, cruza un estrecho puente y llegarás a la entrada del templo. Justo delante verás una la jaula con Talo y el mono que podrás destrozar a golpes después de haber derrotado a los enemigos de la zona. Tras liberar a Talo, volverás a la granja automáticamente.

### GRANJA Y ORDON

De nuevo tendrás que meter a las 20 cabras en el establo. Ve a buscar a Epona (está al lado del establo) y monta sobre ella para comenzar con tu tarea. Una vez "recogidas" las cabras, pon rumbo a la aldea. Verás una escena tras la que tendrás que ir a pie hasta tu casa. Allí, habla con Iván y luego con el resto de chavales. Dales tu espada de madera para que Iván pueda ir al bosque con Ilia y Epona. Según llegas a la fuente del bosque (el pequeño lago donde encontraste a Epona al principio del juego) Ilia te prohíbe el paso. Mientras Iván la convence, usa la pequeña abertura que hay nada mas entrar en la zona, a la derecha, para colarte en el lago.

### CALABOZO

Tras una larga escena, recuperas el conocimiento convertido en lobo y encadenado al suelo. Tras unos segundos en los que no podrás más que tratar de zafarte, un extraño personaje aparecerá y romperá la cadena. Usa tu ataque para romperla caja que hay en la celda y escarba justo debajo para pasar al otro lado de los barrotes. Entra en la celda contigua y usa la argolla del techo para abrir

la pequeña compuerta. Avanza por el túnel hasta la siguiente zona (un sistema de alcantarillado) y utiliza la habilidad "Percibir" para poder ver y escuchar al ánima del soldado de la esquina. Continua hacia el norte hasta la bifurcación. Dobra a la derecha para encontrar otra argolla. Tira de ella para abrir un pequeño pasadizo con un cofre (caja, en este caso) en su interior. Vuelve hasta la bifurcación y continua por el otro camino (hacia el este). Cruza las rejas y continua por el siguiente cruce a la izquierda (dirección sur), otra argolla hará que suba el nivel del agua cuando tires de ella. Ahora podrás pasar nadando por encima de los pinchos que vistes antes. Siguiendo hacia el norte, justo antes de otro cruce, verás otra ánima. Escucha lo que dice y continua hacia la derecha. Dos argollas más liberarán un par de enemigos y bajarán el nivel del agua. Vuelve al cruce y toma el camino de la izquierda (hacia el oeste). Una enorme reja te bloqueará el camino y el pequeño ser que habita sobre tu lomo te esperará al otro lado. Busca en la parte inferior izquierda de la reja un pequeño boquete en la pared. Úsalo para llegar hasta el otro lado. Avanza hasta las escaleras en espiral e intenta subir por ellas. Tras fallar el primer salto, cuando vuelvas a intentarlo, Midna (que así se llama el molesto personaje que llevas encima) te contará como salvar los enormes vacíos entre los tramos de las escaleras. Si el tramo es demasiado grande, podrás cruzarlo caminando sobre la cuerda que une los dos lados. Una vez arriba, elimina a los murciélagos y súbete a los escalones derrumbados del lateral. Podrás usar a Midna para salir de la zona.

### CASTILLO DE HYRULE

Avanza por el camino en ruinas en dirección norte. Escucha al ánima atormentada del soldado y continua hacia la izquierda, donde verás una caja sobre una estructura de madera. Empuja la caja hacia el fondo, y úsala para subirte a la estructura de madera. Salta hasta el siguiente tramo en ruinas y continua avanzando en dirección norte. Al final del tramo, a la derecha podrás subir a una plataforma de madera. Desde ahí, llama a Midna para que te ayude a llegar hasta el tejado. Continua por el tejado hasta que llegues a la torre. Dentro,

sube las escaleras y cruza la puerta entornada. Verás una escena tras la que tendrás que escapar de la torre.

### BOSQUES DE ORDON

Serás transportado al manantial cercano a la aldea de Ordon. Al intentar salir del manantial, Midna te dirá que necesitas una espada y un escudo. Pon rumbo a la aldea. De camino, descubrirás que en tu forma de lobo podrás comunicarte con otros animales

### ORDON

Avanza hasta la casa de Sancho y Petra (la del molino de agua). Verás al alcalde hablando con otro aldeano. Si te acercas demasiado saldrán huyendo. Aléjate para que vuelvan a salir y acércate a ellos muy despacio entre las hierbas. Podrás escuchar lo que dicen sobre el escudo, y Midna te dirá como entrar a la casa (si las letras son muy pequeñas, acércate un poco más). A continuación ve a la tienda de Otilia. Desde un lateral, podrás llamar a Midna para que te ayude a subir al tejado. Desde el tejado salta hacia el pilar donde está el marido de Otilia con el águila. Le darás un buen susto y podrás saltar hasta el tejado de la casa. Cuélate dentro y salta a la mesa del centro. Desde ahí podrás llegar al otro altillo. Golpea la pared del fondo (presionando el botón A a la vez que corres) un par de veces para dejar caer el Escudo de Ordon. Cógelo y sal por la ventana. Ahora deberás ir a la casa de la mujer embarazada. Evita la luz y a Moy para llegar de una pieza. En el lado derecho de la casa encontrarás una gallina que te contará que puedes usar la percepción cerca del 1 de la casa en busca de un hueco por el colarte. Hazlo y coge la Espada de Ordon interior de la casa. Con ambos objetos e poder, vuelve al manantial que está cerca de tu casa. Allí conocerás a Latoan, un esp que te contará más acerca de recuperar su forma original.

### BOSQUE DE FARONE

Sal del manantial y ve en dirección norte. Cruza el puente colgante y entra en las sombras cuando Midna te lo pregunte. Una vez dentro del sombrío bosque, avanza en dirección norte hasta que seas rodeado por un grupo de





Dispondrás de Eopna desde el principio del juego

Pero... ¿quién es quién?

Estos tienen la culpa de todo... dales pal' pelo

STAGE #114



# ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



**ORCOS I - LINK 0**  
Esta vez te han pillado desprevenido...



**PRINCESA DEL CREPÚSCULO**  
En Hyrule llenen problemas con el suministro eléctrico



**PASA DESAPERCIBIDO**  
Los aldeanos no te darán la bienvenida si te ven

metros en cualquier dirección. Antes de abandonar esta habitación, recuerda trepar por las hiedras que hay al lado de los escalones para recolectar alguna rupia. Vuelve a la sala anterior, y según sales, a tu izquierda, mata a los insectos que trepan por la hiedra. Salta hacia ella y trepa hasta lo alto de la plataforma. Otro insecto bomba te permitirá eliminar a la última planta carnívora de esta zona y descubrir así una pequeña gruta con una porción de corazón. Vuelve a subir hasta la plataforma mas alta de esta habitación y entra por la puerta. Deberás eliminar a una enorme y fea planta carnívora a modo de sub-jefe. La táctica no podría ser más sencilla: atácala en la cabeza hasta que esta se desprenda del resto del cuerpo. En ese momento, busca un insecto bomba y lánzalo al interior de lo que queda de planta. Esta explotará y te dará la llave para que liberes al mono. Ahora que tienes cuatro monos libres, vuelve a la sala principal y sal por la salida norte. Gracias a los cuatro monos, podrás cruzar por el puente que destruyó el Rey Mono. Usa a los monos para balancearte hasta el otro lado y cruza la puerta para enfrentarte al Rey Mono a modo de segundo sub-jefe. Éste también es sencillo. Fíjate que el mono va saltando de tótem en tótem lanzándote plantas carnívoras (es esencial que te encargues de ellas antes de hacer nada más). Cuando el mono se pare sobre un tótem, te lanzará el bumerán, y en ese momento, deberás rodar contra el tótem para desequilibrar al mono y que el bumerán le golpee derribándolo al suelo. Con el mono en el suelo, fija el objetivo sobre él y no pares de atizarle hasta que se levante. Repite este proceso dos veces más para vencerle y quedarte con su bumerán. Para salir de esta habitación, deberás lanzar el bumerán contra el molinillo que hay sobre la puerta unas tres veces. Al cruzar al otro lado, gira a la izquierda y usa el bumerán para hacer girar las plataformas y alinearlas de forma que puedas avanzar hasta la plataforma con el mono enjaulado. Usa el bumerán con la tela de araña para dejar caer la jaula y liberar al mono. Sigue avanzando (deberás alinear más plataformas giratorias) y cruza la puerta para llegar a la habitación de las plantas carnívoras "traga-bombas". ¿Te acuerdas de los gusanos escondidos debajo de las losas? Bien, desde

esta habitación podrás llegar a la de los gusanos traicioneros. Usa el bumerán para hacer volar las losas y sacar a los gusanos de sus agujeros para matarlos. Además, podrás apagar las antorchas para hacer descender los escalones y coger el cofre que hay detrás. Obtendrás una pieza de corazón. Ahora, si, vuelve a la sala principal. Si te fijas en el techo, verás un cofre colgando de una tela de araña. Usa el bumerán para bajarlo y obtener la brújula. Con ella sabrás donde está la mazmorra del jefe y el resto de monos encerrados. Si apagas cualquiera de las antorchas, la plataforma norte descenderá revelando una gruta secreta justo detrás. Hazte con un insecto bomba (hay uno justo al lado) y derrumba las rocas para obtener 20 rupias. Desde la plataforma central, ve hacia la salida oeste. Cruza la puerta y ve por el camino de la izquierda hasta las plataformas de madera. Salta al otro lado usando las plataformas y gira a la izquierda para salvar otro hueco gracias a otra plataforma. Verás un puente colgante. Atraviésalo y fíjate en el dibujo del suelo entre los cuatro molinillos de viento. Es el orden que deberá seguir el bumerán para abrir la puerta. Usa el botón Z para fijar el bumerán en varios puntos. Es decir, con el botón B apretado para preparar el bumerán, apunta al primer molinillo y pulsa Z una vez, apunta al siguiente molinillo y vuelve a pulsar Z. Así sucesivamente hasta tener los cuatro. Entonces suelta el botón B. Si lo has hecho correctamente, la puerta se abrirá y podrás hacerte con la llave de la mazmorra del jefe. Ahora, sal por la puerta norte de esta misma habitación. Cruza la plataforma giratoria hasta la siguiente habitación. Usa tu bumerán para hacer girar esta plataforma y poder avanzar en dirección norte. Tras la siguiente puerta, todos los monos que has ido rescatando se reunirán. Avanza hacia el este, en dirección a las hiedras. Deberás alinear dos plataformas más. Escala la primera hiedra y avanza a la derecha para dejarte caer en una plataforma intermedia. Escala la segunda hiedra hasta llegar a la puerta. Crúzala y elimina a los enemigos de esta habitación. A la derecha, verás que una de esas plantas carnívoras gordas bloquea el paso a un cofre. Usa el bumerán para atraer al insecto bomba que hay a lo lejos (hacia izquierda) y lánzaselo a la

planta. Abre el cofre, vuelve al centro y sube por la pequeña rampa de madera. Ahora, hazte con otro insecto bomba y calcula el tiempo exacto para que al lanzarlo contra la roca, la bomba explote en el aire y la destruya (es complicado, pero no imposible...). Sube por la hiedra y lanza otro insecto bomba contra la roca que bloquea la puerta. Otro monito libre. Vuelve a la habitación donde se reúnen los monos y cruza la puerta hacia el sur. Sube a la plataforma y hazla girar para acceder a la sala hacia el este. Al otro lado de la puerta, haz caer a las arañas con el bumerán y elimínalas. Usa el candil para quemar la tela de araña que cubre el primer agujero de la izquierda. Tírate y libera al mono. Sube por la hiedra y sal de esta habitación. Ahora, cruza la puerta de la salida oeste (justo al lado opuesto). Encontrarás mas gusanos escondidos bajo las losas. Acaba con ellos y busca un túnel al fondo de la habitación. Este da a un pequeño espacio con una araña. Mátala y sube por la hiedra. Arriba, usa el bumerán con los molinillos para liberar al último simio. Al otro lado, ojo con la planta que cuelga del techo. Ve hacia la plataforma de la izquierda, donde verás un cofre con 20 rupias. Vuelve a la sala central, gira la plataforma y avanza hacia el norte, hacia la sala donde se reúnen los monos. Ahora que todos están juntos, formarán una gran cadena que te permitirá balancearte hasta la puerta del jefe. En una de las tinajas que hay al lado de la puerta, se esconde un hada. Es aconsejable guardarla dentro de una botella, por si las cosas con el jefe se ponen feas. Cuando estés listo, abre el candado y cruza la puerta.

## JEFE DE MAZMORRA: BABALANT PARÁSITO DE LAS SOMBRAS

Este jefe consta de dos fases similares. Durante la primera fase te atacarán dos enormes cabezas de planta carnívora. Deberás alejarte todo lo que puedas (hacia la puerta), y usar el bumerán. Fija el objetivo en el insecto bomba y luego en una de las dos cabezas. Con esto conseguirás lanzar la bomba directamente a la planta. Cuando hayas eliminado a las dos cabezas comenzará la segunda fase. El insecto bomba ha desaparecido, y para colmo, ha aparecido una tercera cabeza

mucho más grande y peligrosa (ojo al chorro de veneno que lanza). Durante unos segundos no podrás hacer nada, pero en cuanto el Rey Mono aparezca, comenzará a balancearse de lado a lado de la pantalla y a servirte bombas. Deberás repetir el proceso del bumerán. Primero fijas la bomba, y luego la cabeza más grande de la planta. Cuando reciba un impacto, la cabeza caerá al suelo y el ojo quedará vulnerable. En ese momento, y a golpe de espada, cébate todo lo que puedas. La planta se recuperará y deberás repetir este proceso, al menos dos veces más.

Tras vencer a Babalant, ganarás un contenedor de corazón y Midna te sacará de la mazmorra. Ahora, el espíritu de la luz te dará una nueva ruta que seguir.

## REGIÓN DE ELDIR

En la misma zona dónde el tipo del Candil tiene su tienda, encontrarás una salida hacia la Pradera de Hyrule (hacia el norte). Una vez allí, pon rumbo oeste. Deberás encontrar un camino que se abre paso en esa dirección. Avanza hasta conocer al Cartero errante. Un poco más adelante, encontrarás un acceso al mundo de las sombras. Atraviesa la barrera. Encontrarás la espada de Talo y memorizarás su olor. Usa la habilidad "Percibir" para seguir el rastro del crío. Tres criaturas de las sombras bloquearán tu camino. Usa el ataque con el botón B de Midna para eliminarlas. Descubrirás que el puente que ibas a cruzar ha desaparecido. Usa el portal "N - Bosque de Farone" para ir directamente al lado del puente. Acércate a él y usa a Midna para tele-transportarlo a la "Garganta de Kakariko" en la "Región de Eldin". Con el puente en su sitio, podrás seguir tras el rastro de Talo. Para entrar en Kakariko, deberás escarbar por debajo de la puerta que encontrarás tras cruzar el puente.

## KAKARIKO (FORMA ANIMAL)

Tras derrotar a otras tres criaturas de la oscuridad, el espíritu de Eldin te otorgará otro racimo de luz para que recuperes las 16 gotas de rocío esparcidas por la aldea: 1, 2 y 3: Entra en la primera casa que encontrarás viajando hacia el norte desde la fuente del espíritu. Para entrar, rodea la casa hasta





**ENERGÍA OSCURA**  
Devastador ataque especial de Midna



**SENTIDOS CANINOS**  
Podrás ver y sentir aquello que pasa desapercibido



**LINK EL CERRAJERO**  
Eso sí es un negocio, y no andar salvando princesas

que Midna te preste su ayuda. En el tejado, permanece sobre el "parche" del techo. Éste se romperá y caerás dentro. Tras la escena, coge el palo del suelo y enciéndelo. Deberás iluminar todas las velas de las paredes saltando junto a ellas (de plataforma en plataforma) con el palo encendido. Una vez en el sótano, usa tus sentidos para eliminar a los insectos. Sigue hacia el fondo para que Midna te saque de aquí.

4: Midna te guiará hasta el cementerio. Ve al punto marcado en el mapa y, con ayuda de tus sentidos, escarba en el suelo para hacer salir al bicho.

5: Sal del cementerio, y de vuelta en Kakariko, ve casi de frente (hacia el este), y entra en la tienda usando un hueco en el lateral derecho. Dentro, elimina a otro insecto y sal por donde has entrado.

6: Justo al salir, gira a la izquierda. Verás un camino de tierra y una señal que dice "Camino cortado". Sube por el camino y salta hacia el hotel para colarte dentro. En el suelo, frente al horno de leña, podrás coger un palo. Enciende el palo con ayuda de la antorcha de la pared, y con el palo encendido, acércate de nuevo al horno de leña. Cuando se prenda, el insecto saldrá del interior.

7: Sigue explorando la posada. Encontrarás otro insecto en la habitación del segundo piso.

8: En el lado oeste de la aldea, verás una fila de casas. Al lado de la primera, un toldo te permitirá sub al tejado. Salta de tejado en tejado hasta que caigas por el agujero del techo de la tercera casa. Dentro, empuja una caja contra la pared para localizar otro insecto. Sal con la ayuda de Midna.

9: Busca la tienda de bombas. A un lado verás una pequeña casetilla que podrás escalar, y desde ella, acceder a una ventana al interior de la tienda de bombas (corre contra la ventana pulsando el botón A para atravesarla). En el interior, sube al segundo piso y lánzate contra un armario para hacer salir al insecto. Podrás salir de aquí subiendo al mismo armario que acabas de tirar.

10, 11 y 12: Tras salir de la tienda de bombas, avanza escaleras arriba y sigue al insecto hasta la caseta cercana. Entra por un hueco en la pared derecha y coge un palo en el interior para prender fuego a la chimenea. Un insecto saldrá de repente incendiándolo todo.

Sal rápidamente por donde has entrado. La casa explotará dejando a la vista tres gotas de rocío.

13: Cerca de la casa destruida hay un camino hacia lo alto de la montaña. Avanza por él, y tras cruzar un puente de madera, cuélate por un hueco en la pared. Accederás al interior de una estructura y encontrarás otro insecto detrás de unas vasijas.

14: Sal por la salida norte de la aldea en dirección a la "Montaña de la Muerte". Sube la pequeña rampa para que Midna te guíe hasta la cima y continua avanzando en dirección norte hasta que llegues a una zona con géiseres. Allí encontrarás al insecto.

Cerca de la zona encontrarás una "Piedra del aullido". Si la escuchas, aprenderás un aullido que te permitirá aprender una nueva técnica. Eso sí, cuando recuperes tu forma humana. Se marcará al misterioso lobo en el mapa para más adelante. Si continuas hacia el norte, te encontrarás con cuatro criaturas de las sombras. Una de ellas está dentro de una especie de laberinto de barreras invisibles. Elimina primero a la criatura del laberinto y luego utiliza el ataque de Midna para eliminar a las otras tres de un golpe.

15: Usa tus sentidos para descubrir un insecto en esta misma zona. Estará subido a la valla, a si que corre contra ella para hacer bajar al insecto y eliminarlo.

16: Sube por los pequeños escalones a la izquierda de la valla y usa a Midna para escalar. Continua avanzando hacia el norte y sube por una fina rampa hasta que Midna te avise de que puedes saltar hasta el nivel superior. Continua avanzando hasta que caigas en una zona repleta de enemigos. Tras derrotarlos, agudiza los sentidos para descubrir y eliminar al último insecto. Volverás automáticamente junto a Eldin y en tu forma humana.

## KAKARIKO (FORMA HUMANA)

Tras la escena, pon rumbo a la "Montaña de la Muerte". Avanza hacia el norte y trepa por la red que cubre el enorme muro. Arriba, un enorme goron te embestirá. Es algo más bestia que una cabra, y aunque intentes frenarlo, acabarás en el nivel inferior. Vuelve a Kakariko. Leonardo te está esperando con una solución. Tras hablar con él, ve hacia la fuente donde

estaba Eldin. Epona aparecerá de repente un tanto alterada. Mántala y sigue las instrucciones en pantalla para mantenerte centrado sobre la montura. Tras unos segundos, podrás pulsar A para agarrar las riendas. Ahora que tienes un medio de transporte, pon rumbo a Ordon para hablar con Bono, el alcalde, pero antes, para por el lago donde estaba Ila al principio del juego. Allí aprenderás una nueva técnica.

## ORDON

Ve directo a hablar con Bono. Te estará esperando en la puerta de su casa. Tras la escena en la que aprenderás las técnicas del Sumo (si si, Sumo, has leído bien) y tras vencer a Bono en este deporte, recibirás las Botas de hierro. Tan pronto las tengas en tu poder, vuelve a toda prisa a Kakariko, pero no sin antes hacer una visita a todos los habitantes de Ordon (incluido al triste del granjero). Agradecerán las noticias sobre sus hijos.

## KAKARIKO

Nada más llegar a Kakariko verás como los mismos jinetes que arrasaron Ordon se llevan a Iván. Usa la salida norte de Kakariko para ir tras ellos. Céntrate en perseguir al jefe. Deberás adelantarlo, cerrarle el paso, y golpearle tantas veces como puedas (si le golpeas con el ataque circular, harás más daño). Cuando haya perdido toda su armadura, huirá hacia un enorme puente de piedra donde tendrás que enfrentarte sólo contra él a modo de duelo. Corre hacia el enemigo y gira a la izquierda o la derecha en el último momento. Justo al pasar a su lado deberás golpearle. Un par de espadaazos y el tenebroso jinete irá a parar al fondo del abismo. De vuelta a Kakariko, y tras la escena, ve a la tienda de la aldea. El bueno de Lalo la ha reabierto y tienen un estupendo escudo Hyliano a la venta por 200 rupias. ¡Cómpralo a toda costa! Armado con tu nuevo escudo, pon rumbo a la Montaña de la Muerte.

## MONTAÑA DE LA MUERTE

Sube hasta dónde fuiste arrollado por el goron. En el momento que se tire a por ti, equípate las botas de hierro y pulsa el botón A cuando se te indique. Lanzarás al goron al otro lado del precipicio. Repite este proceso con los goron

que se te tiren a lo largo del camino hacia las minas. Continua avanzando hasta que llegues a la zona dónde llueven rocas incandescentes. Verás una escena entre dos goron que te enseñará que puedes saltar sobre ellos para alcanzar zonas elevadas. En cuanto bajes al centro de la zona, una enorme piedra caerá desde un portal de las sombras. No te acerques a ella ya que perderás salud. Acércate a un goron con tu escudo por delante y espera a que este te golpee. En ese preciso momento podrás usar tu espada para aturdirle y que quede hecho una roca. Guarda tu espada y rápidamente súbete al goron. Cuando se incorpore te lanzará por los aires y alcanzarás una zona más elevada. Repite este proceso para avanzar por la enorme montaña. A cierta altura, algunos géiseres no cesarán su actividad. Usa las botas de hierro para poder atravesarlos sin que te tiren al suelo. Si tu salud flaquea, no olvides pasarte por las aguas termales. Unos segundos dentro del agua repondrán tu salud completamente. Tras unos cuantos "gorosaltos" y algún geiser descontrolado, llegarás a la cima de la montaña. Cruza la puerta para entrar a la arena de los Goron dónde deberás librar y vencer a Gorleone para ganarte la confianza de esta peculiar raza. Una vez te hagas con la victoria, usa la salida norte para entrar en las minas. Antes de salir, fíjate que al sureste hay una puerta custodiada. Detrás hay un montacargas que se activará usando tus botas de hierro. Este montacargas te llevará a las termas y a la salida rápidamente (deberás empujar las piedras con la marca de la huella para avanzar)

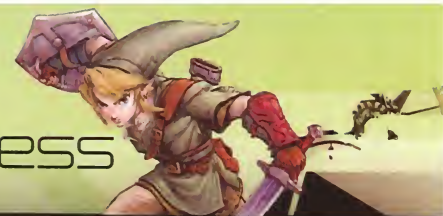
## MINAS DE LOS GORON

Deberás abrirte camino hacia el norte. Esta primera habitación no es muy complicada de superar conociendo algunas pautas. Destroza con tu espada los maderos que te bloquean el paso. Desactiva las columnas de fuego pulsando los interruptores cercanos con tus botas de hierro. Cuando llegues al final de la sala, a la derecha de la enorme puerta verás una plataforma. Súbete a ella y usa de nuevo las botas para hacer bajar la plataforma y abrir la puerta.

En la gran habitación central verás un enorme imán suspendido en el aire. Avanza hasta la

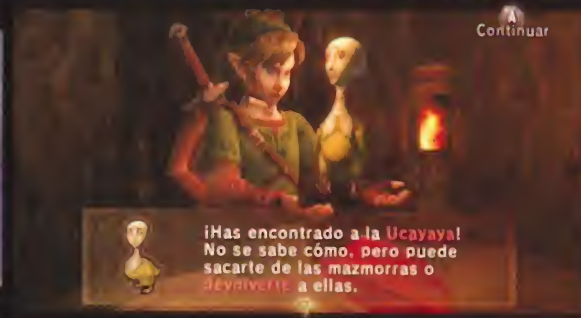


# ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



## ABRIENDO CAMINO

El pequeño mono que quiso ser sereno



## UCAYAYA

Curioso ser que te permitirá fugarte de las mazmorras



## POLITICAMENTE CORRECTO

Una forma como otra cualquiera de decir «no»

plataforma central y baja por la rampa de la izquierda. Coge la llave del cofre y vuelve a la plataforma central. Ahora ve hacia el este. Deberás saltar unas plataformas que giran sobre sí mismas. Espera a que se paren y cruza rápidamente. Tras las plataformas giratorias, una puerta cerrada. Usa la llave y cruza a la siguiente sala.

Baja por la rampa metálica, y tras eliminar a los enemigos (los lagartos sólo son vulnerables en su cola) salta de plataforma en plataforma hasta que veas una cadena en el suelo. Tira de la cadena y moverás una lámina de pared que bloqueaba el paso al otro lado. Espera a que las columnas de fuego estén a punto de desaparecer y suelta la cadena para ir corriendo hasta el otro lado y cruzar la lámina. Tendrás que calcular bien el tiempo y los saltos, ya que la lámina recupera su posición original rápidamente.

En la siguiente sala, tírate al agua y ponte las botas para hundirte. Rápidamente, camina hacia el norte y pulsa el interruptor. Activarás un imán y serás atraído por él. Ahora tus botas están imantadas y podrás caminar por el techo y las paredes azuladas. Recorre la roca hasta la puerta.

Entrarás en la habitación de Goramoto. Éste te dará la primera de las tres piezas de la llave que abre la habitación de Goron Kong. Detrás de él encontrarás un cofre con el mapa de la zona y otro con 20 rupias. Sube por las escalerillas y coge el jarrón que se menea para liberar a la Ucayaya. Avanza hacia el oeste y cruza la puerta.

Usa las botas de hierro para caminar por cualquiera de las paredes para alcanzar la siguiente puerta (la pared de la izquierda tiene menos enemigos).

Activa el interruptor y una vez cabeza abajo, avanza hacia el noroeste según tu mapa. Verás una pequeña gruta con un cofre. Contiene un fragmento de corazón. Cógelo y vuelve a trepar al techo. Usa tu mapa para recorrer el laberíntico techo magnético hasta la salida oeste. Corre hacia la plataforma central y elimina a los enemigos. Pulsa el botón y avanza hasta la pequeña plataforma saliente. Si llevas las botas puestas, cuando el enorme imán pase por esa zona, te atraerá y te llevará a otra plataforma más elevada. Quitate las botas para

dejarte caer. Elimina a otro puñado de monstruos y vuelve a pulsar otro botón. Repite el proceso con el imán-grúa y cruza la siguiente puerta.

En la habitación inundada, acaba con los bichos antes de lanzarte al agua. Nada hasta el extremo noroeste de la sala y usa las botas. Podrás coger una llave del cofre que hay en el fondo. Vuelve a la superficie y nada hasta el extremo sureste de la sala. Vuelve a usar las botas y empuja el bloque que tapa el hueco en la rejilla. Entra dentro de la rejilla y quítate las botas para salir a la superficie e ir a tierra firme. Pulsa el botón y ve con las botas puestas hasta el flujo magnético recién creado. Camina hasta la plataforma metálica y déjate caer. Pulsa otro botón, y con las botas puestas, salta desde la plataforma con la rejilla en el suelo hacia el nuevo flujo magnético. Recorre el camino de la pared y déjate caer cuando llegues al final. Verás un cristal azul sobre un pedestal. Golpéalo para abrir la puerta del extremo norte. Salta al suelo y rápidamente cruza la puerta. Al otro lado, usa las botas para subir por la pared este. Ve a la derecha para coger un fragmento de corazón. Vuelve a escalar la pared este y ahora ve hacia la izquierda. Podrás cortar la cuerda del puente levadizo con tu espada y llegar hasta la puerta cerrada. Ábrela y cruza al otro lado.

La zona está infestada de molestos arqueros. Corre ignorándolos hasta el centro (más o menos) de la habitación y gira a la derecha. Encontrarás un cofre con una llave entre una rejilla y unas cajas. Ahora, por donde has venido, sigue todo hacia el oeste y cruza la puerta cerrada con la llave que acabas de coger.

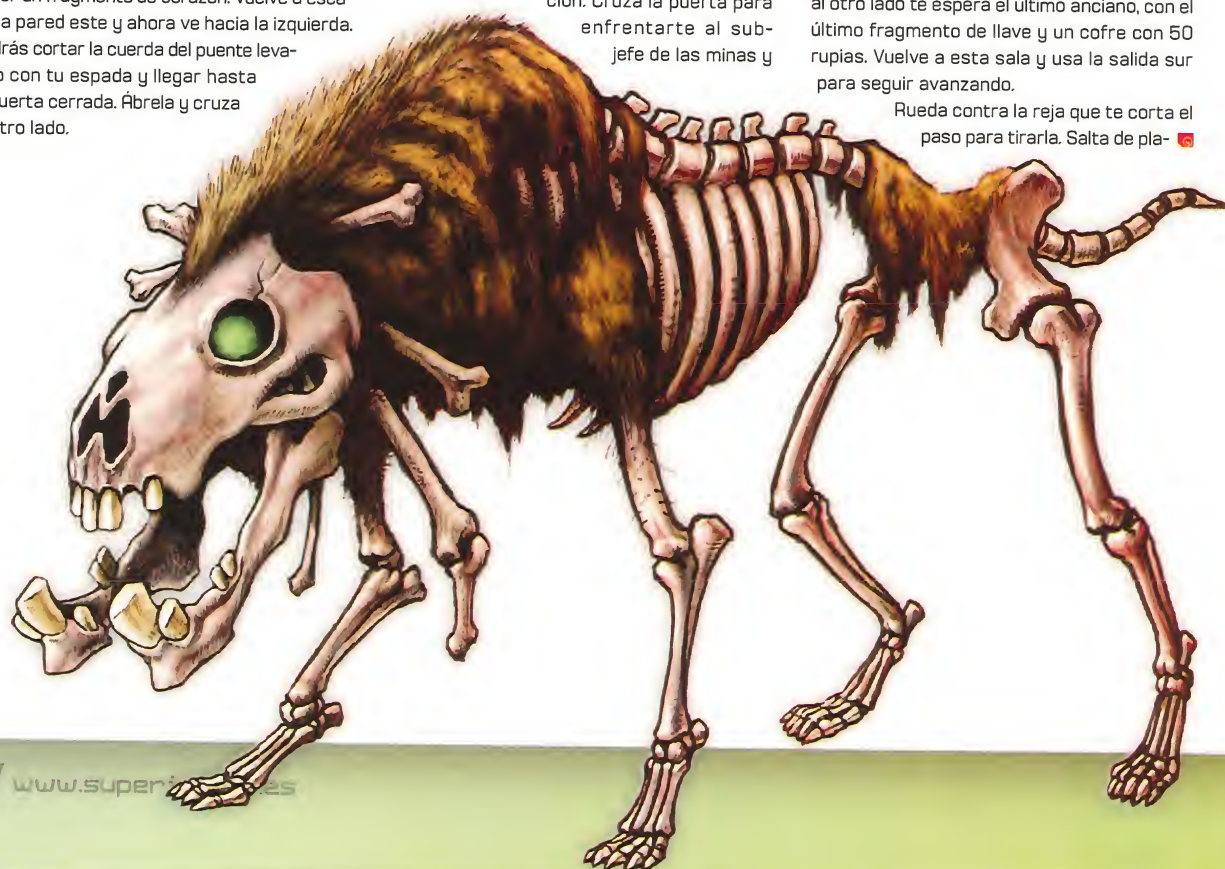
Salta con cuidado la plataforma giratoria y sube hasta la enorme plataforma. Verás que por una cara tiene un punto magnético y por la otra tiene tres puntos. En lado con tres puntos es más seguro, a sí que espera a que esté hacia arriba y cruza corriendo hasta el primer (incluso segundo) punto magnético y activa las botas. Cuando la plataforma gire no caerás. Cuando vuelvas a estar "al derecho", avanza hasta el final de la plataforma y cruza la puerta. Gambagor te dará otra pieza de la llave. Desvalija la cueva del pobre anciano (solo hallarás 10 rupias) y sube por la escalera para salir al nivel superior de la habitación anterior.

Justo al salir, a la derecha, un camino magnético te llevará hasta la salida sur de la habitación. Cruza la puerta para enfrentarte al subjefe de las minas y

guardián de una poderosa arma. Para vencerle, deberás comenzar el combate golpeando con tu escudo al enorme Goron. Cuando se descubra (bien por tu golpe con el escudo o bien porque se está preparando para atizarle), atácale con tu espada hasta que caiga de espaldas. En ese momento el Goron rodará hacia ti. Ponte las botas, pulsa Z para mirar hacia el enemigo y prepárate para pulsar el botón R. Si lo haces a tiempo, cogerás a tu enorme contrincante y lo lanzarás a la lava. Repite el proceso tres veces para vencerlo.

Avanza hacia la habitación sur para coger del cofre el Arco del Héroe. Usa el arco para romper la cuerda del puente levadizo que está justo delante del cofre. Cruza el puente hasta una habitación rodeada de torres. Camina derecho hasta la torre del fondo hasta que ésta se active. En ese momento, usa tu arco para colocar una flecha en el centro de su ojo rojo. Con esto se activarán el resto de torres y deberás igualmente desactivarlas. Con las torres fuera de servicio, acércate al lado este de la sala y aparta la torre arrastrándola. Detrás hallarás un cofre con la brújula. Justo al otro lado te espera el último anciano, con el último fragmento de llave y un cofre con 50 rupias. Vuelve a esta sala y usa la salida sur para seguir avanzando.

Rueda contra la reja que te corta el paso para tirarla. Salta de pla-







## CORREO AMBULANTE

Ni corriendo te vas a librar del dichoso spam



## UN ATUENDO DIGNO

Te costará deshacerte de los trapos de granjero...



## CURVA DE LA FELICIDAD

Entre bomba y bomba, pincho de tortilla...

taforma en plataforma, con cuidado de que los insectos ígneos no te prendan fuego (si ardes, rueda por el suelo para apagarte) hasta que llegues al interruptor que hay pasando la puerta cerrada. Antes de pulsar el interruptor, usa tu arco para acabar con un lagarto que hay en el techo. Ahora sí, activa el campo magnético y avanza por el techo hasta que veas la gruta con el cristal azul. Usa el arco para golpear el cristal y abrir la puerta. Déjate caer al suelo y cruza la puerta.

A la derecha, verás un cofre con algunas rupias, y un poco mas adelante, un puente levadizo levantado. Corta la cuerda con el arco y cruza el puente. Activa el interruptor y deja que el imán te lleve hasta el otro lado. Cruza la puerta hacia el norte y continua avanzando en esta dirección hasta que llegues a la zona donde un montón de molestos arqueros te atacaban a distancia. Cuando llegues a esa zona, quédate parado en la entrada (puede que necesites avanzar unos pocos metros) y abate a todos los enemigos con tu arco. Avanza hasta la cornisa donde conseguiste la llave y elimina las dos torres. Mueve la torre para descubrir un camino oculto. Sube al nivel superior y elimina a otro puñado de enemigos con tu arco. Avanza rodeando un enorme pilar para descubrir un interruptor. Púlsalo para activar la grúa. Verás un hueco en la valla frente a ti. Salta por el hueco hasta el balcón inferior y ponte las botas. Espera a que el imán te recoja y te atraiga. Pegado al imán, prepárate para cortar la cuerda de otro puente levadizo. Una vez desplegado el puente, déjate caer sobre él. Antes de cruzar la puerta que tienes a la vista, ve en dirección opuesta, hasta el fondo. Verás un montón de cajas y jarrones. En uno de los jarrones hay un hada. Si tienes una botella vacía es muy recomendable que te lleves esta pequeña ayuda curativa. Cruza la puerta del extremo opuesto. Al otro lado, cruza la plataforma metálica, elimina a los enemigos a distancia y rompe la cuerda de otro puente levadizo. Baja al nivel inferior y cruza todo el camino en dirección sur hacia la mazmorra de Goron Kong.

### JEFE DE MAZMORRA: PYRUS DEMONIO ÍGNEO DE LAS SOMBRAS

Para derrotar a este enorme Goron "quemado", deberás comenzar por lanzar una flecha al ojo

rojo que brilla en su cabeza. Quedará aturrido y podrás acercarte a coger una de las cadenas que arrastra por el suelo. Aléjate un poquito con la cadena a cuestras (sin que se tense) y rápido ponte las botas. Ahora sí, aléjate hasta que se tense la cadena. Pyrus caerá golpeándose con una columna y quedando fuera de combate durante unos segundos. Aprovecha este momento para atacar sin piedad al punto débil de su cabeza. Repite este proceso tres veces para vencer al demonio y liberar a Goron Kong de su mal. Obtendrás otro corazón y otra pieza de sombra fundida. Vuelve a Kakariko.

### KAKARIKO

Visita la tienda de bombas para conseguir un pack especial. Un saco para llevar bombas, cargadito de éstas, por 120 rupias. Con las bombas en tu poder, ve hasta la fuente del espíritu y mira hacia arriba a la izquierda. En lo alto de una montaña verás tres rocas juntas. Dispara una flecha combinada con una bomba para hacer estallar las rocas y liberar una pieza de corazón. Usa el bumerán para atraer el preciado ítem. Justo debajo, al nivel del suelo, otra roca tapa una entrada. Esta entrada te lleva hasta un enorme agujero inundado. Tirate al agua y usa las botas para hundirte. Abajo te espera un cofre con otra pieza de corazón. Vuelve a la tienda de bombas y habla con el Goron para que te impulse hasta el tejado de la tienda. Avanza montaña arriba hasta que veas a otro Goron. Pídele que te impulse hasta la azotea. Habla con Talo para iniciar un juego de puntería. Si ganas recibirás una pieza de corazón. Acto seguido ve a la tienda de Lalo y compra, por la módica cantidad de 100 rupias, un Ojo de águila. Por si solo actúa como unos prismáticos, pero si lo combinas con el arco, obtendrás una poderosa arma de precisión a largo alcance. Una vez hayas terminado tus "quehaceres" en Kakariko, monta en Epona y usa la salida noroeste para ir a la pradera de Hyrule.

### PRADERA DE HYRULE REGIÓN DE LANAYRU

A la salida de Kakariko, justo antes de abandonar la zona rocosa, verás unas rocas sospechosas a la izquierda, bloqueando un camino. Si dinamitas las rocas, subes por la rampa hasta

la hiedra y completas el recorrido, darás con un cofre con otra pieza de corazón.

Cabalga en dirección norte y cruza el puente de piedra. Al otro lado, deberás dinamitar unas rocas. Al hacerlo, un trozo del puente es teletransportado al mundo de las sombras y tres criaturas vendrán a hacerte una visita. Si las quieres eliminar, hazlo con el ataque circular, sino, puedes pasar de ellas. Continúa hacia el norte hasta que des con una de esas tenebrosas barreras. A tu orden, Midna te meterá de nuevo en el mundo de las sombras y volverás a ser un lobo. Si continuas por el sendero, encontrarás el bolso de Ilia. Memoriza su olor para poder seguir su rastro, que tras recorrer medio mapa, te llevará a la ciudadela de Hyrule y de allí a la tasca. Podrás comprobar que Ilia sigue de una pieza, y que unos soldados andan discutiendo sobre un problema en el lago. Fíjate en el mapa para marcar tu próximo destino y sal de la ciudadela por el este. Consulta tu mapa para localizar el camino hacia el punto recién marcado. Continúa viajando hacia el este hasta que llegues al enorme puente de Hyliia. Al tratar de cruzarlo caerás en una emboscada. Súbete rápidamente a la caja, salta a la barandilla del puente y tírate al vacío.

### REINO ZORA

Una vez abajo, nada hasta la orilla, escucha a los soldados Zora y al tipo junto a la casucha del fondo. Verás un monstruo merodeando la zona. Ve a por él. Te atacará montado en un enorme pajarraco. Esquiva las flechas y espera a que el pájaro baje a atacarte para lanzarte sobre él (usa el ataque Z + A). Cuando el jinete caiga, remátalo. Midna tomará las riendas del monstruo y te llevará hasta el corazón del río. Deberás guiar al pajarraco apuntando con tu mando en la dirección en la que quieres ir. Cuidado con las piedras y las flechas, y por supuesto, ten cuidado con no chocarte. Una vez arriba, ve hacia la casa y usa el puente para saltar al nivel inferior. Sigue el camino helado hasta la siguiente zona. Al final, un pequeño montículo de nieve te servirá para, con ayuda de Midna, trepar por la cascada helada. Ten cuidado con los trozos de hielo que se desprenden. Si ves alguno menearse, espera a que caiga antes de saltar. Tras esca-

lar la cascada, avanza hacia el norte, hasta el trono Zora. Aparecerán tres criaturas de las sombras. Elimina primero a la que se oculta tras la barrera, y luego acaba con las otras dos al mismo tiempo (recuerda, mantén pulsado el botón B para usar el ataque de Midna). Si usas tus sentidos, verás un montón de Zoras congelados bajo el hielo. Usa los portales de tu mapa para teletransportarte a la Montaña de la Muerte. Allí, el enorme monolito que cayó del cielo te servirá para ayudar a los Zoras. Con el hielo derretido, tírate al agua, y sal de la zona saltando cascada abajo. La corriente te llevará directo ante la entrada a la fuente del espíritu. Cruza la cueva y habla con el espíritu al otro lado. Deberás encontrar las gotas de rocío de luz del último espíritu encerrado:

- 1: Según sales de la cueva, el bicho huye por el puente de madera. Síguelo y mátalos.
  - 2: Ve hacia la casa de Tobias (esa que flota en medio del lago). De camino, te atacarán tres criaturas de las sombras. Elimínalas como de costumbre y ve a la parte trasera de la casa y hazte con la segunda gota de rocío.
  - 3: Vuelve por el puente de madera y busca un camino de piedra que sale de la isla donde aparecieron las criaturas de las sombras. Podrás saltar de roca en roca hasta alcanzar una zona más elevada (mira tu mapa).
  - 4: Lánzate al lago y nada hasta la zona oeste. En pequeño pedazo de tierra, cerca de la montaña, encontrarás otro insecto. Hazte con la gota de rocío y acércate a la orilla, junto a las hierbas que te permiten silbar como humano. Como lobo, podrás aullar para llamar al pájaro.
  - 5, 6, 7 y 8: Usa tus sentidos en cuanto tengas el control del pájaro. Deberás volver a recorrer la gruta, pero esta vez deberás eliminar a los cuatro insectos que verás por el camino. Sencillamente fíjalos con el botón Z y lánzate a por ellos con el botón A cuando no estén chisporroteando.
  - 9: Al llegar arriba, habla con la chica que está sentada junto a la cabaña. Aparecerá otro insecto.
- Antes de seguir avanzando, busca una piedra del aullido que hay al norte de la cabaña (ahora podrás cruzar al otro lado usando el puente de madera). Escucha la piedra y aprende el



# ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



**DURO ENTRENAMIENTO II**  
¿Que Héroe no se maneja en este milenarío arte?



**MIRA ANTES DE CRUZAR...**  
Y sobre todo, comprueba que el arco este en verde



**SONRISA PROFIDEN**  
Hay que lavarse los dientes entre humano y humano

aullido. Mas adelante aprenderás una nueva técnica. A la izquierda de la piedra, podrás seguir avanzando por un sendero que bordea el cauce del río. Avanza hasta la siguiente zona.

10 y 11: En la región de los Zora, verás dos insectos en mitad del lago. Acércate y súbete a las hojas para atacarlos desde ahí. No les podrás hacer nada desde el agua.

12: Nada hasta la orilla oeste del lago. Podrás alcanzar tierra firme cerca de la cascada. Sube por el camino y escarba si es necesario para hacer salir al insecto.

13: Nada hacia el lado este y, cerca de la entrada aún congelada, comienza a escalar la pared (Midna te hará saber donde puedes saltar). Sigue ascendiendo hasta que veas un camino formado por rupias. Sigue el camino para llegar hasta el insecto.

14: Lánzate al agua para volver a retomar la zona de escalada. Sigue hasta alcanzar la cima y llegar a la habitación del trono. Encontrarás al insecto en la pared oeste. Golpea la pared para hacer bajar al insecto.

15: Desanda el camino hasta el río

Zora, y desde ahí, lánzate al agua por la zona sureste. La corriente te llevará hasta la pradera de Hyrule. Pon rumbo a la Ciudadela para localizar al penúltimo Insecto enfrente de la entrada de la tasca de Telma, entre unas cajas. Aún podrás seguir el rastro de Ilia para localizar la tasca rápidamente.

16: Usa a Midna para ir hasta el lago Hyllia usando el teletransporte. Lánzate al agua y ve al punto señalado en el mapa. Verás unas tablas flotando. Usa tus sentidos y el enorme Insecto aparecerá. Esquiva sus ataques y aprovecha el momento en el que está suspendido delante de ti para atacarle. Tras tres ataques, el bicho caerá de espaldas al agua. Salta sobre su panza y utiliza el ataque de Midna para dañar todos sus puntos vitales a la vez.

Una vez recuperado todo el rocío volverás automáticamente a la cueva del espíritu. Tras la escena. Date un chapuzón en el agua. Si buscas bien encontrarás un par de cofres.

## SANTUARIO DEL LAGO (PREPARATIVOS)

Antes de poner rumbo al santuario, deberás conseguir algunos objetos indispensables. Sal de la cueva y sigue hacia el puente de la derecha. Tendrás que hablar con Tobias (el de la casucha), para que te "dispare" fuera del lago. Serán 10 rupias por el servicio. Una vez arriba, si quieres conseguir una pieza de corazón, habla con Jeremias para probar su atracción. Consiste en tirarse desde lo alto agarrado a un Cuco (una de esas gallinas que pululan por el suelo). En el lago, hay una serie de plataformas en forma de pirámide. Cada piso tiene un premio distinto (100 rupias, contenedor de corazón, 50 rupias, etc...). Si te dejas caer en el momento preciso, podrás aterrizar en el piso mas alto de la pirámide y llevarte todos los premios. Cuando te canses de planear en Cuco, pon rumbo a la Ciudadela, pero antes de entrar, busca al lobo dorado. Aprenderás una nueva técnica.

Entra en la Ciudadela y recórrela entera. Podrás entretenerte con algunos mini-juegos y averiguar como conseguir una bolsa para rupias más grande. Además, como bien habrás leído en las cartas que si no has recibido ya, no tardarás en recibir, la zona de pesca y de alquiler de barcas del río Zora vuelven a estar operativas. No debes dejar de visitarlas para conseguir "explosivos mejoras". Cuando estés listo, ve a la Tasca de Telma. Tras la escena deberás escoltar el carruaje de Telma hasta Kakariko. En el puente te espera uno de esos monstruosos jinetes. Además, esta vez ha aprendido la lección y lleva escudos, por lo que no podrás atacarle con la espada. Carga con Epona a toda velocidad y cuando te estés acercando a tu enemigo, colócale una flecha entre los dos escudos. Al segundo flechazo, el "troll" irá a parar al fondo del abismo. Obtendrás una llave que te servirá para abrir los portones hacia Kakariko. Por el camino, tendrás que defender el carruaje de flechas incendiarias, jinetes y pajarracos bombarderos. Si el carruaje se incendia, usa el bumerán sobre el carruaje previamente fijado con el botón Z. Pon mucho ojo a los pájaros, y elimínalos tan rápido como puedas. Sus bombas cambiarán el rumbo del carruaje y comenzarás a dar vueltas

en círculos. Una vez llegues a Kakariko estarás a salvo.

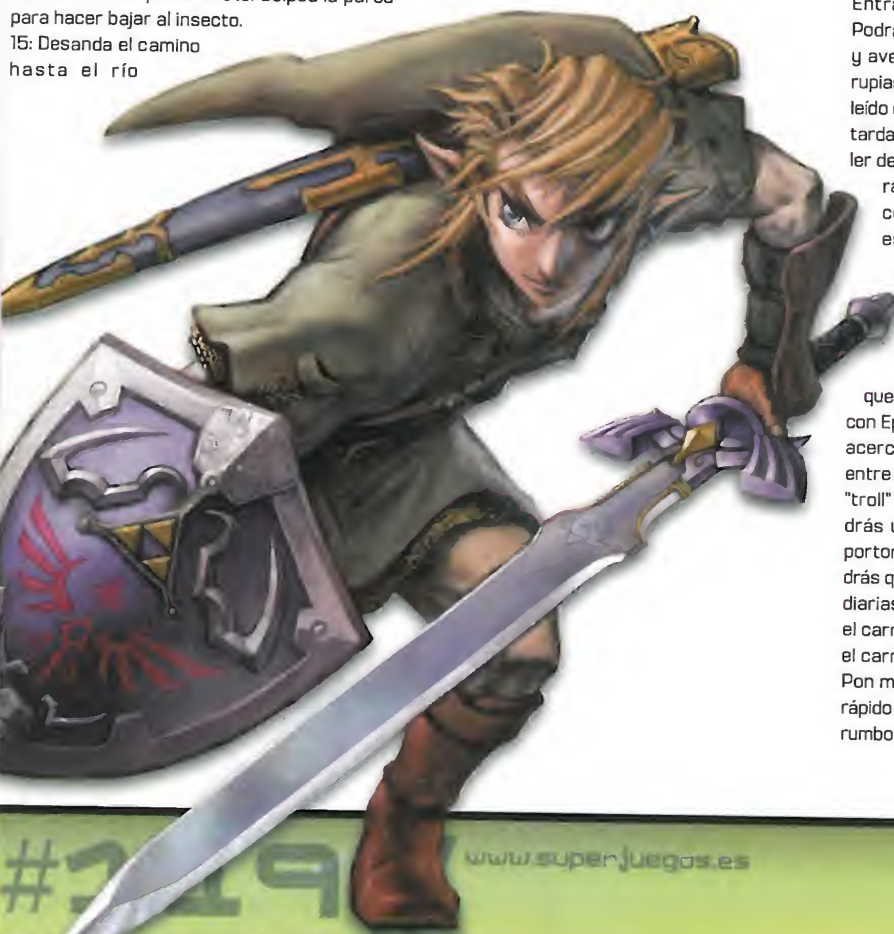
Tras la escena se te aparecerá el espíritu de Rutela, que deberás seguir hasta el cementerio. Allí recibirás el Traje Zora. Con el podrás moverte libremente bajo el agua pero serás mas vulnerable al fuego y al hielo. Vuelve al pueblo y ve a la tienda de bombas. Deberás comprar las bombas submarinas en la tienda de Don Mechas. Si no puedes llevar los dos tipos de bombas, vende las normales y compra las submarinas. Funcionan exactamente igual, a diferencia de que las submarinas lo hacen debajo del agua también. Vuelve a la tumba del Rey Zora y sumérgete usando el traje zora y las botas de hierro. En el fondo, verás una roca tapando un camino azulado. Dinamita la roca y llegarás directamente al Lago Hyllia. Nada hasta el punto negro en tu mapa y descende hasta lo más profundo. Verás que la entrada al templo está bloqueada por una roca, y justo debajo, en el suelo, otra pequeña roca deja asomar minúsculas burbujas. Deberás poner una bomba para liberar la corriente de burbujas, y sobre esta corriente, poner otra bomba para que ascienda y destruya la roca que bloquea el paso.

## SANTUARIO DEL LAGO

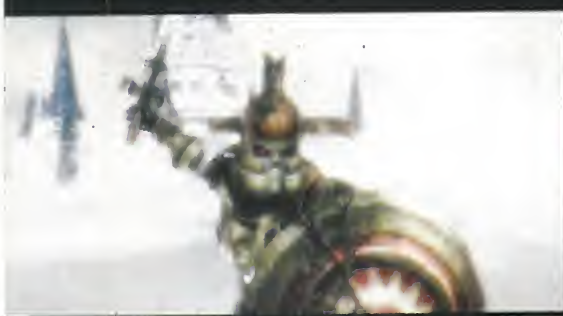
Avanza por el túnel submarino hasta la entrada del templo. Verás una puerta cerrada y un asa colgada del techo. Si te cuelgas del asa, abrirás la puerta. Deberás estar atento a este tipo de mecanismos durante el transcurso del templo, ya que los verás más veces. También encontrarás unas babosas que podrás meter en botellas vacías una vez las hayas matado. Cada color es un efecto diferente: Los rojos y los azules recuperan salud, los amarillos sirven de combustible para el candil, y los violetas pueden dañarte.

Cruza la puerta. Deberás usar tus flechas explosivas para hacer que las estalactitas caigan al agua y te creen un punto de apoyo. Apunta a la zona más ancha de la estalactita.

Avanza hasta la siguiente sala y entra en la sala circular. Aquí podrás hacer girar las escaleras para acceder a ciertas zonas. Comienza bajando las escaleras y avanzando hasta el extremo sur de la sala. Cuélgate del asa







**DURO ENTRENAMIENTO III**  
El anciano maestro que se cansó de esperar...



**LA GUARDIA «HYRULIANA»**  
«Para lo que usted necesite... pregunte por allí...»



**¡AHÍ VA! ¡LOS DONUTS!**  
Iia no sabe lo que es perder la memoria de verdad

■ y sube por las escaleras. Ahora avanza hasta el extremo este. Vuelve a colgarte del asa, baja las escaleras y gira a la derecha para encontrar el mapa del santuario. Usa la salida oeste del nivel inferior para continuar tu camino (la puerta que está al lado del cofre con el mapa).

Cruza el puente hasta la siguiente sala. Usa las flechas explosivas para tirar dos estalactitas más. A la derecha, entra en la cueva y baja por el pasillo hasta un pilar con una hiedra. Escala la hiedra y rodea el pilar. Al otro lado, una estalactita caída debería estar subiendo y bajando sobre un geiser. Usa la estalactita para alcanzar la plataforma al otro lado y obtener una llave del cofre.

Vuelve a la sala circular y gira las escaleras para alcanzar la salida superior oeste. A la izquierda de la puerta cerrada con llave, encontrarás a la Ucayaya. Abre la puerta cerrada y cruza el puente al otro lado. En esta sala, rompe la estalactita más cercana a la hiedra para poder escalarla y llegar hasta el muro superior. Desde ahí, salta sobre el asa para abrir la puerta que hay abajo. Déjate caer, continúa por el pasillo y entra por la primera puerta hacia el sur.

Salta sobre el engranaje y elimina al hombre lagarto. Sal por la salida sur oeste de la sala y gira a la izquierda para encontrar una llave dentro de un cofre. Vuelve, sal de la sala del engranaje y gira a la izquierda. Dinamita la roca y cruza la puerta. Al otro lado, un enemigo se esconderá dentro de una burbuja. Usa una flecha explosiva para reventar la burbuja y eliminar al bicho. Usa la llave con la puerta cerrada.

A la derecha, verás una hiedra. Salta al nivel inferior, trepa por la hiedra y sube por la rampa en espiral hasta que llegues frente a un arco. Sube por las escalerillas laterales del arco y salta hacia el asa para abrir una compuerta y inundar la zona. Baja de nuevo la nivel inferior y nada hasta la estatua del pez. Podrás activar otro asa para abrir otra compuerta. Sigue la corriente de agua hasta la sala con el enorme engranaje en el suelo. Salta al nivel inferior y avanza hacia el lado este. Escala la pared y sube a una plataforma móvil para llegar hasta la puerta norte. Crúzala y gira a la izquierda. Encontrarás un cofre con una llave.

Vuelve a la sala con las plataformas móviles, sube a otra plataforma y ve hacia la puerta oeste. Al otro lado, usa la llave para abrir la puerta cerrada.

Avanza por el pasillo inundado usando las botas. En el fondo, si exploras los laterales, encontrarás bombas y rupias. Cruza todo el pasillo, y en la siguiente sala, quitate las botas para ascender a la superficie y salir a la mazmorra del sub-jefe.

Cuando Midna te lo indique, mira al techo. Una enorme sapo caerá y comenzará a atacarte. En primer lugar, deberás acabar con todos los renacuajos. Usa el ataque circular para aliviar un poco la tarea. Cuando los hayas eliminado, el sapo tratará de aplastarte. Esquívalo y se golpeará contra el suelo revelando su punto débil, la lengua. Atácala sin piedad. Cuando se levante, el sapo gruñirá. Aprovecha para colocarle una flecha explosiva en la garganta. Esto hará que vuelva a ser vulnerable. Repite el proceso desde el principio un par de veces más para vencer al sapo y hacerte con el ítem Zarpa. Con el podrás engancharse en lugares lejanos, quitarles las armaduras a los enemigos o hacerlos vulnerables o colgarte del techo. Cuando estés apuntando con la Zarpa, el cursor cambiará cuando puedas interactuar con algún elemento.

Sal de la sala colgándote de la argolla que hay sobre la puerta. Está se abrirá y podrás pasar. Vuelve a la sala redonda central (donde las escaleras giratorias). Ve a la zona inferior este (recuerda que ahora puedes saltar por encima de las vallas usando la Zarpa con la hiedra del techo) y usa la Zarpa para golpear el interruptor que hay frente a la puerta. La escalera girará y el agua cruzará la puerta este. Haz tú lo mismo.

Al otro lado, avanza hasta el borde, y usa la Zarpa para colgarte de una argolla en el enorme engranaje central. Queda ligeramente hacia la izquierda. Desde ahí podrás descolgarte hasta un cofre con bombas submarinas. Cógelas y vuelve a usar la Zarpa con la hiedra que queda hacia el norte. Rodea el pilar por la piedra y apunta hacia el enorme pilar central. Vuelve a escalar la hiedra hasta la plataforma y realiza un último salto hacia la hiedra norte. Cruza la puerta hacia el norte.

A la derecha, sobre el geiser, verás una esta-

lactita. Tírala y sube a ella para que el geiser te permita ascender y pasar al otro lado. Salva el siguiente escalón usando la Zarpa con la argolla sobre la puerta.

A la derecha del enorme muro que bloquea el paso, en el techo, verás una hiedra. Usa la Zarpa para agarrarte a la hiedra y pasar al otro lado. Tírate al agua y trepa por la hiedra de la derecha. Sube por la rampa en espiral. Deberás salvar las partes derrumbadas haciendo buen uso de la Zarpa. Arriba, sube por las escalerillas a lo alto del arco y activa el asa. Usa la Zarpa para agarrarte de la argolla que hay al fondo y coger la brújula del cofre. Sigue la corriente hasta el nivel inferior, y sube a la estatua del pez. Cuélgate del asa para abrir una nueva compuerta y sal de la zona de la misma forma que has entrado. Toma la puerta de la izquierda y pon rumbo a la sala central. En la sala central, sube por las escaleras (necesitas las botas) y desde arriba, apunta con la zarpa hacia el techo. En el centro, verás una especie de lámpara colgada. Sube hasta ella y encontrarás una pieza de corazón. Tírate al agua y sal por la salida este del piso inferior. Cruza la siguiente sala saltando a una de las plataformas del primer engranaje. De ahí salta a un pilar central, y usa la Zarpa para engancharse a una argolla del segundo engranaje. Permanece colgado hasta que te puedas soltar sobre la plataforma al este. Cruza la puerta.

Tírate al agua y busca, hacia la mitad de la sala, un hueco bloqueado por una roca. Deberás reventar esta roca pero no meterte por el hueco. Si descendes un poco más, hacia el suroeste, verás otro agujero bloqueado. Revienta la roca, cruza y asciende a la superficie. Cruza la puerta y activa el interruptor del techo. Se abrirá un agujero en el suelo y podrás caer justo encima del cofre que contiene la llave de la mazmorra. Cógela y vuelve a la sala central. Tírate al agua y sube a la plataforma que está al mismo nivel. Encontrarás la puerta hacia la mazmorra del jefe.

## JEFE DE MAZMORRA: OCTÓPULO BRANQUIOSAURIO DE LAS SOMBRAS

Este jefe ya es algo más complicado que los anteriores. Deberás comenzar por fijar el

objetivo en el ojo que se mueve por los tentáculos del jefe, y cuando lo tengas localizado, usa la Zarpa para atraer hacia ti el ojo. En ese momento podrás atacarle. Ten cuidado de no acercarte demasiado al monstruo o te succionará. Repite este proceso dos veces más y revelará la auténtica forma del monstruo. En este punto, tendrás que nadar lo más cerca posible de la nuca de Octópulo, fijar el objetivo en el ojo del lomo y usar la Zarpa para agarrarte a él. En este momento deberás atacarle sin cesar. Repite este proceso dos veces más para acabar definitivamente con el enorme monstruo marino.

## CIUDADELA DE HYRULE

Tras una serie de escenas, aparecerás cerca de la Ciudadela convertido en lobo. Deberás entrar en la ciudadela y dirigirte a la tasca de Telma.





# ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



## EL PRINCIPE ZORA

La realeza de Hyrule, en general, no lo lleva bien



## NO CABREES A TELMA

Y por lo que más quieras, mírala hacia arriba!



## INTREPIDOS AVENTUREROS

Asiduos a la laberinto de Telma... ¡así se salva un reino!

No serás bienvenido debido a tu aspecto, pero Louise, la gata de Telma, te ayudará a buscar un camino alternativo. Empuja la caja contra el muro de cajas para trepar por la ventana. Dentro de la tasca, deberás caminar sigilosamente y sin tirar los jarrones. Cruza al otro lado caminando sobre las cuerdas que unen las secciones.

En la siguiente sala deberás eliminar a un fantasma. Usa tus sentidos para verlo, y atácale sin piedad. Al vencerlo recuperarás un Alma de espectro. Si hablas con Giovanni, te explicará lo que sucede con esas almas y te pedirá que recuperes 20 de ellas (repartidas por todo Hyrule). Esto iniciará un nuevo mini-juego que podrás completar en cualquier momento a lo largo de toda la aventura. Cuando tengas las 20, vuelve aquí y Giovanni te recompensará. De momento, usa la salida que se acaba de abrir.

En las cloacas, busca la cadena con el asa y tira de ella. Se abrirá una compuerta. Sigue la corriente hasta tierra firme. Acaba con las dos arañas y usa el palo que hay en el suelo para encenderlo y con el quemar las

telas de araña. Usa el mismo palo para encender las antorchas de la zona. Sigue hacia el norte, hasta que veas una enorme puerta de piedra. Gira a la izquierda, sube por la zona derrumbada. Necesitarás quemar otra tela de araña. Al otro lado, sigue hasta el final del camino y usa tus sentidos para encontrar donde escharbar para salir. La siguiente zona debería sonarte. Gira hacia la izquierda y sube por las escaleras en espiral. Ahora Midna no podrá ayudarte a si que tendrás que apañarte pasando por encima de las cuerdas hasta llegar a la parte superior, donde saldrás a los tejados. Recorre el camino hacia la torre de la misma manera que lo hiciste la última vez. En esta ocasión, el viento soplará con fuerza y extenderá unos puentes de madera que podrás aprovechar para cruzar. Entra en el torre y sube las escaleras.

## BOSQUES DE FARONE

Tras la escena, no pierdas un segundo y ve directo a los bosques de Farone. Estos se encuentran en la región de Latoan, donde comenzaste la aventura. Usa a Midna para que te teletransporte a "N - Bosques de Farone". Avanza hacia el norte y salva al mono en apuros. Como recompensa, el monito te contará que ha descubierto un precioso bosque al otro lado del acantilado. En la pared derecha verás una pequeña rampa. Si subes, Midna te ayudará a saltar hasta el otro lado. Elimina a un par de molestos murciélagos y continúa por encima de las plataformas giratorias (deberás esperar sobre la segunda a que esta apunte hacia el este y el oeste). Cruza por encima de las cuerdas evitando los afilados troncos que se balancean y párate delante de la piedra del aullido para aprender una canción nueva con la que llamar al lobo dorado. A la vuelta, entra en la cueva.

## ARBOLEDA SAGRADA

Al entrar en la arboleda, verás otra piedra

de donde aprender un aullido nuevo. Ejecuta correctamente la secuencia para invocar a Skull Kid y a sus marionetas. Avanzar por la arboleda puede ser un poco complicado ya que no tendrás mapa, pero si agudizas el oído, podrás escuchar la trompetilla de Skull Kid cuando te estés acercando. Deberás seguirle y centrarte en golpearle cuando le veas. Por cada golpe, abrirá una zona nueva del bosque y se esconderá en ella. Cuando le hayas golpeado las suficientes veces, te llevará a una arena donde podrás luchar contra el a modo de jefe. Vencerlo no es complicado. Sigue quitándote de en medio las molestas marionetas y cuando tengas la oportunidad, golpea a Skull Kid. Tras derrotarlo, podrás seguir tu camino.

Sitúate sobre el símbolo de la trifuerza y aulla. Iniciarás un puzzle donde deberás colocar a las estatuas en su posición inicial, guiándolas entre los bloques. Sigue esta secuencia: izquierda, abajo, derecha, derecha, arriba, izquierda, arriba, izquierda, abajo, abajo, derecha y arriba. Con esto podrás pasar y hacerte con la Espada Maestra.

Antes de marcharte, vuelve a la arena donde te enfrentaste a Skull Kid. Usa una bomba para reventar una roca en el centro de la arena, transfórmate en bestia, elimina al espectro y usa tus sentidos para escharbar y llegar a una habitación oculta. Aquí recibirás una pieza de corazón una vez elimines a todos los monstruos. Sal de la habitación usando el haz de luz y teletransportate a la Ciudadela. Según aterrices, transfórmate en humano.

Ve directo a la Tasca de Telma. Allí conocerás a un grupo de aventureros que también busca la paz en Hyrule. Habla con ellos y examina el mapa. Se marcará una posición cerca del lago Hylia. Sal de la ciudadela por la salida sur. Allí, al lado izquierdo de las escaleras encontrarás al lobo dorado y aprenderás una nueva técnica. Cuando estés listo, teletransportate al lago de Hylia y ve al punto marcado en tu mapa. En lo alto de la colina, verás una torre. Escálala y habla con el viejo que está arriba. Cuando le digas que estás interesado en ir al desierto, te dará una carta para Tobías. Antes de entregársela, puedes hacerle una visita a una cueva que hay al suroeste de la torre. Procura entrar con, al menos, un candil completo y 15 bombas. Es un laberinto en donde podrás encontrar hasta

tres almas de espectro y una pieza de corazón. Permanece atento a los "chuchus" ya que podrás obtener líquido amarillo para rellenar el candil. Cuando salgas de la cueva, busca justo delante de la salida una piedra del aullido. Podrás aprender una nueva canción y con ello una nueva técnica mas adelante.

Cuando estés listo, ve a hablar con Tobías y enséñale la carta de Pericleo. Te preguntará si quieres volar hasta un oasis. Dile que si.

## DESIERTO DE GERUDO

Nada más entrar al desierto, pon rumbo hacia el este. Deberías ver un enorme monolito al fondo. Acércate a el y sube al montículo donde esta clavado (deberás usar la Zarpa con el árbol y con el bicho que pulula en círculos por el aire). Al acercarte al monolito, Midna te dará la opción de teletransportarlo. Llévalo al "Gran Puente de Eldin". Vuelve al desierto y avanza en dirección norte, hacia los cuatro pilares que verás al fondo. Cuando te estés acercando, serás atacado por dos de esos enormes gorrinos. Deberás tumbar al jinete y hacerte con uno de los "corceles". Apunta hacia la puerta norte y usa la carrera de tu gorrino para hacerla saltar por los aires. Sube los escalones y encontrarás al lobo dorado. Habla con él para aprender una nueva técnica y sigue avanzando hacia el norte, hasta la siguiente zona. Llegarás a un campamento repleto de torres vigía. Avanza hacia el este con cautela y elimina a todos los vigías que veas. Si uno de ellos te localiza, te atacará un grupo de enemigos. Recorre el campamento en busca de uno de esos gorrinos sobre una hoguera. Cerca, un enemigo te dará la llave para abrir la puerta del centro al matarlo. Además, si apagas el fuego y golpeas al gorrino hasta destruirlo, obtendrás una pieza de corazón. Ve al centro de la zona y abre la puerta. Dentro deberás derrotar a un enorme enemigo equipado con una enorme hacha. Es lentísimo en sus movimientos, a si que no deberías tener problema en acabar con él. Tras derrotarlo, el enemigo huirá y prenderá fuego al lugar. Monta en el gorrino y úsalo para reventar la puerta de salida. Esto te llevará directo a la entrada al Patíbulo del desierto. Antes de entrar, sube las escaleras y ve a la derecha. Podrás hacerte con un Alma de Espectro.

continúa





Obviar las discusiones sobre la nota del Zelda TP

Forrar de amianto las amigas de los colaboradores

Chiarafan llora si te metes con la PS3.

Buenas mozas casaderas, venid a Némesis

xtreme

SUPERJUEGAS

## EL TAROT XTREMO



**(Nº3) CADAVER, FAN DEL RETRO**  
Debido al precio de los juegos de Virtual Console y Live Arcade, vendió su cuerpo a las corporaciones médicas. Su alma mendiga por el Metro.



**John Tones, los disfraces de Pac-Man y el merchandising de Hello Kitty! El triunvirato del horror.**

Se rumorea que nos cambian las teles. Ya era hora: las Telefunken en blanco y negro son cool, pero nos dan migraña



**MelonGasoil descubre la pana y los móviles. Lo mejor es que, estando contento, escribe gratis. Es tonto el pobre.**

### Diario de la Redacción

10 enero - A John Tones le llega una misteriosa cesta de Navidad llena de vino carísimo. A día de hoy, sigue sin saber quién la ha remitido. El vino carísimo ha durado medio cierre.

15 enero - Chiarafan descubre el nuevo Starbucks cercano a la redacción. Se le nota más nervioso, pero más fibrado.

19 enero - Némesis y Tones existen estupefactos a la pelotera y los insultos de cuatro mostrenquines en los foros de elotrolado. Lo mejor, la creación del concepto "opinión objetiva" y los mensajes llenos de faltas de ortografía en los que nos llaman analfabetos.

23 enero - Stan By parte hacia Las Vegas para cubrir el Gamer's Day de Midway. Los bolsillos, llenos de dólares para comprar juegos despampanantes. Parece experimentar cierta atracción hacia las camareras siliconadas. Veremos.

**Diana Radetski (la chica de arriba), PR de Virgin, con su tarta de chocolate (la cosa marrón de abajo)**



T O P S <

## GAME

### NINTENDO DS

- 01 BIG BRAIN ACADEMY
- 02 NEW SUPER MARIO BROS
- 03 NINTENDOGS: DALMATA Y COMPAÑIA
- 04 POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: E.D.R.A.
- 05 MARIO KART DS

### PLAYSTATION 2

- 01 PRO EVOLUTION SOCCER 6
- 02 NEED FOR SPEED CARBON
- 03 FIFA 07
- 04 BUZZ SPORTS QUIZ-CONTROLLERS
- 05 TEKKEN 5 (PLATINUM)

### PSP

- 01 PRO EVOLUTION SOCCER 6
- 02 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
- 03 LOS SIMS 2: MASCOTAS
- 04 DAKTER
- 05 TEKKEN: DARK RESURRECTION

### XBOX 360

- 01 Gears of War
- 02 CALL OF DUTY 3
- 03 PRO EVOLUTION SOCCER 6
- 04 NEED FOR SPEED CARBON
- 05 RAINBOW SIX VEGAS

## ¡LOS GANADORES!

### CONCURSO DEVIL MAY CRY 3 S.E.

JOSE A. MORENO PATROCINIO (MURCIA)  
Mª LUISA GARCÍA SEVILLANO (MADRID)  
ANTONIO M. RODRIGUEZ LOSADA (LUGO)  
JOSE A. PERDOMO SANTANA (LAS PALMAS)  
FABIAN ROSQUETE HERNANDEZ (TENERIFE)  
JAVIER CAMARA OLTRA (ALICANTE)  
JOSE VICENTE GUSY GARCIA (VALENCIA)  
LUIS M. HERNANDEZ GIL (MADRID)  
INMACULADA GARCIA GUIRAL (CADIZ)  
FRANCISCO SANCHEZ GARCIA (ALBACETE)  
PACO PEREZ AGUILERA (VALENCIA)  
DAMIÁN ADOVERO BOVER (MALLORCA)  
JAVIER LOPEZ PÉREZ (BARCELONA)  
JUAN D. GOMEZ MARTINEZ (TARRAGONA)  
MARIUS ROIG ABAD (BARCELONA)  
Mª DOLORES JIMENEZ SÁETA (VALENCIA)  
JOSÉ PELÁEZ FERNÁNDEZ (VIZCAYA)  
JONATHAN GARCIA VILLENA (BARCELONA)  
ARTURO MICÓ PRADO (VALENCIA)  
PEDRO J. CASTILLO TIMONER (CASTELLÓN)  
SALVADOR MARCOS VERGARA (MURCIA)  
ALBERT BELLESA VILA (BARCELONA)  
JOSE A. MAGAO LLANO (VIZCAYA)  
PABLO JIMENEZ GANTES (MÁLAGA)  
JUAN JOSÉ PÉREZ AÍDÉS (MADRID)

### CONCURSO CONSOLAS GPEX

GANADORES DE 1 CONSOLA Y ACCESORIOS  
RAUL COLLADO PÉREZ (BARCELONA)  
YENLIN LEE (MADRID)  
RUBEN MORENO NUÑEZ (BARCELONA)  
RUBEN BRASO GÓMEZ (BARCELONA)  
TELMO CAESPÓ FERNÁNDEZ (PONTEVEDRA)

### GANADORES DE 1 CONSOLA

AMADEU MARTINEZ PACHECO (BARCELONA)  
VICTOR SABATÉ MONTOYA (BARCELONA)  
MARTÍ SANTANDER (BARCELONA)  
RAQUEL NOGALES SOLARIÑO (BARCELONA)  
LLORENÇ MAZA NAVARRO (BARCELONA)  
JONATHAN RODRIGUEZ GRANDE (BARCELONA)  
HECTOR SOTO SALLENT (BARCELONA)  
ALEJANDRO GONZÁLEZ FERREIRA (PONTEVEDRA)  
CARLOS ESCUDERO ENDINAS (MADRID)  
ROBERTO CERVANTES URBANO (TARRAGONA)

### CONCURSO NINTENDO DS

GANADORA DE 1 CONSOLA  
CONCHI FEITO MONTEIRO (MADRID)

### GANADORES DE 1 MP3 PLAYER

ROBERTO DEL VALLE AIVERA (SEVILLA)  
JOSÉ MALANOA URRARTE (VIZCAYA)  
FRUSTINO MORENO RIVAS (GRANADA)  
RICARDO CAMPENY SOLA (BARCELONA)  
CRISTÓBAL ORTIZ SOLA (BARCELONA)  
AITOR NEVADO MEZQUITA (MADRID)  
ALEJANDRO MORAÑO MUA (BARCELONA)  
MIGUEL ÁNGEL GARCÍA GÓMEZ (MADRID)  
FRANCISCO J. VALIENTE TORRENTE (BALEARES)  
LLORENÇ MAZA NAVARRO (BARCELONA)





# FONDOS

Envía FONDO seguido del nombre de la imagen que quieras al 5575. Ej: FONDO ANGELITA  
Suscríbete a los fondos de chicos más explosivos: Envía ALTA ZETACHICO al 7733. Compatible con móviles multimedia. Requiere 2 sms

## TOP

## NUEVOS



angelita



hada8



hada



hada33



amorcisne



diablilla



nenes



rulos



feroz1



enbuzon



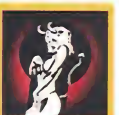
gatines



gordi



enamorado



diabla5



gatosamor



iloveu



kiss2



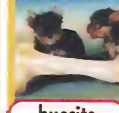
3dleon



tequiero



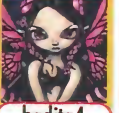
asturias



huesito



gordita



hadita4



dragon32



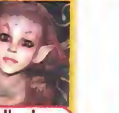
besito1



diablillo7



soymala1



3dhada

## ¡LIMPIA TU PANTALLA!

Si quieres hacer desaparecer el logo de tu operador, envía BORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Sólo modelos Nokia. Requiere 1 sms



## HORÓSCOPO

Los astros te lo cuentan todo

Envía HOROSCOPO seguido del signo que quieras consultar al 5575  
Ej.: HOROSCOPO LEO



## ORÁCULO

Pregúntale lo que desees, el oráculo te lo cuenta...

Envía ORACULO seguido de aquello que te preocupa al 5575  
Ej.: ORACULO AMOR



Requieren 1 sms



## ¡Música ORIGINAL!

Si quieres bajarte sonido original

Envía TONO, POLITONO o SONITONO y el código al 5575. Ej.: SONITONO SOLDADO

Tema	Código	Tema	Código
DAVID BISBAL - SOLDADO DE PAPEL	SOLDADO	DAVID BISBAL - QUIEN ME IBA A DECIR	DECIR
Batuka Power - Bendita	bendita	David Tavaré - Summerlove	summer
Aventura y Don Omar - Ella Y Yo	ellayyo	La Caja De Pandora - Acuérdame Bien De Mi Cara	yahora
Antonio José - Te Traigo Flores	flores	La Banda Del Puente Rájo - Yasuri Yamileth (La Gillette)	gillette
La Caja De Pandora - Por Hacerte Sonreír	sonreír	Merche - Bombón	bombon
Merche - Eras Tú	eras	September - Satellites	satellites
David Bisbal - Amar Es Lo Que Quiero	amores	JMP - Toda La Noche	lanoché
Manu Tenorio - Entenderas	entenderas	David Bustamante - Bésame	besame
Mario Mendes - Después Te Vas	después1	Kate Ryan - Alive	acuerdate
O.T. 2006 - Dos Mares	dosmares	Manuel Carrasco - Y Ahora	olive

Videos requieren 3 sms

Tonos y politonos requieren 2 sms. Sonitono 3 sms

## TOP

Envía TONO, POLITONO o SONITONO y el código al 5575. Ej.: SONITONO ANIMALES  
Móvilista advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos.  
V.O. VERSIÓN ORIGINAL (música y voz originales del cantante) S SONIDO REAL (sonitono) Tonos y politonos requieren 2 sms. Sonitono 3 sms

### ÉXITOS

canción	código
Soraya - Self Control	selfcontrol
O.T. 2006 - Adelante	adelante
Angelito Vuela	angelito
Besos	besos
Labios Compartidos	labios
Hips Don't Lie	hips
No Te Vistas Que No Vas	vistas
Nuestro Amor	nuestro
Con Un Porrito En La Mano	porrito
Rakata	rakata
Te Busqué	tebusque
Tu Recuerdo	recuerdo
Conteo	conteo
Por La Boca Vive El Pez	elpez
So Payaso	payaso
Es Como La Cocaína	cocaína
Gasolina, Sangre Y Fuego	yfuego
Paquito El Chocolatero	paquito

### CINE Y TV

canción	código
La Muerte Tenía Un Precio	lamuerte
Piratas Del Caribe	caribe
Rebelde	rebelde
Voy A Vivir (Anuncio Hormigas)	avivir
Ghost	ghost
La Pantera Rosa	pantera
Como En Un Mar Eterno (BSO Yo Soy La Juani)	unmar
El Bar Coyote	coyote
El Padrino	padrino
Te Falta Veneno (Yo Soy Bea)	tefalta
El Exorcista	exorcista
Te Lo Agradezco Pero No	agradezco
Si Estoy Loca	estoyloca
BSO Casino Royale	casino
Por La Noche	porlanoché
Venus Y Bacco	bacco
Patience	patience

### LO ÚLTIMO

## JUEGOS

Envía JUEGO seguido del código del que más te guste al 5575  
Ej.: JUEGO PARTY

### SUPERVENTAS



Requieren 3 sms excepto party, millonario, bandicoot, sonic y cupido que requieren 4 sms.  
PARTY es una marca registrada de Sega. © 2005 PopCap Games. All rights reserved. Zuma is a registered trademark of PopCap Games. Inc. Who Wants To Be A Millionaire? Logo and TM and © 2005 Golder International Ltd. All rights reserved.

Los Animales De Dos En Dos... Uah Uah!	animales
Lucky Twice - Lucky	lucky
Kill Bill (Silbido)	silbido
Salve Rociera	salve
Noche De Sexo	desexo
Dover - Let Me Out	letme
Holly Dolly - Dolly Song	dolly
El Último Mohicano	mohicano
David Bisbal - Torre De Babel	babel
Aire Ke Respiro (Por eso te canto...)	respiro
Ni Una Sola Palabra	palabra
David Bisbal - Silencio	silencio
Melendi - Kisiera Yo Saber	kisiera
Libertá (Hip Hop)	liberta
El Arrebató - Ojú Lo Que La Quiero	oju

Envía tu mensaje al 5575. COSTE DEL MENSAJE: 1,2 € + IVA. MÓVILES COMPATIBLES: Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, envía: COMPATIBILIDAD al 5575. Ej.: COMPATIBILIDAD NOKIA 5210. (1 sms). REGALA A UN AMIGO: Si quieres regalar cualquier producto a quien quieras, escribe tu mensaje como si lo pidieras para ti, añade su número de móvil al final y envíalo al 5575. Ej.: FONDO ANGELITA A MI AMIGO. Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía BORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Si quieres restaurar el logotipo de la operadora (movistar, Vodafone, etc.), envía: LOGOTIPO al 5575 y la verás en pantalla. (La función anular no es compatible con móviles multimedia). La descarga de contenido multimedia puede llevar asociada costes añadidos de la operadora. Para cancelar una o todas tus suscripciones envía BAJA al 7733

Atención al cliente  
902167777  
TEST593



12+

www.pegi.info

# ¡Salva la Espada de Mana de las garras del mal!

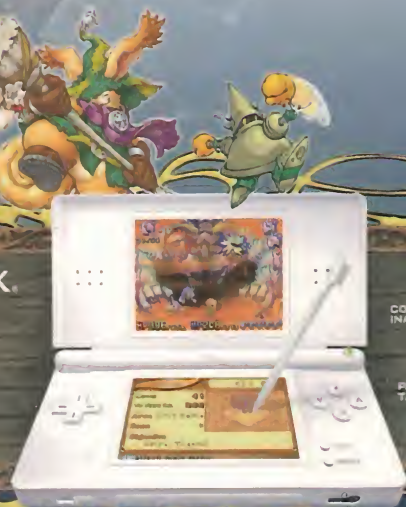
CHILDREN OF MANA™



NINTENDO DS lite

SQUARE ENIX

De los creadores de FINAL FANTASY, llega una nueva aventura épica. Mide tu espada con el mal para salvar el Árbol Sagrado de Mana, jugando en solitario, o con tres compañeros en modo multijugador inalámbrico. Prepárate para entrar en el mundo de CHILDREN OF MANA.



CONEXIÓN  
INALÁMBRICA

PANTALLA  
TÁCTIL